

Grégori Michel Czizeweski

**É APENAS UM JOGO: PENSAMENTO, CONDIÇÃO HUMANA  
E PÓS-MODERNIDADE NO FINAL DO SÉCULO XX NA  
HISTÓRIA EM QUADRINHOS *OS INVISÍVEIS*, DE GRANT  
MORRISON**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Santa Catarina, para a obtenção do grau de Doutor em História.

Orientadora: Prof. Dra. Maria Bernardete Ramos Flores

Florianópolis  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Czizeweski, Grégori Michel

É apenas um jogo : Pensamento, condição humana e pós modernidade no final do Século XX na história em quadrinhos Os Invisíveis, de Grant Morrison / Grégori Michel Czizeweski ; orientadora, Maria Bernardete Ramos Flores - Florianópolis, SC, 2016.  
280 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História.

Inclui referências

1. História. 2. Os Invisíveis. 3. História em Quadrinhos. 4. História do pensamento. 5. Século XX. I. Flores, Maria Bernardete Ramos. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em História. III. Título.







Dedicado aos meus pais Clademir e Tânia, ao meu irmão Matheus, aos meus amigos e às pessoas importantes que estiveram ao meu lado durante todo o tempo de construção desse trabalho, nos bons e nos maus momentos.



## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à professora Bernardete pela orientação e pela confiança; aos professores Mario Coelho e Celso Braida pela inspiração que me ajuda até hoje a me construir nesse caminho; aos meus pais, meu irmão e meus amigos pelo apoio.



“Nós só queremos tudo”  
Os Invisíveis, Vol.1, Cap. 5, Capa.



## RESUMO

No presente trabalho procuramos estabelecer linhas de compreensão de algumas formas de pensamento e de vivências no final do Século XX, repensando-as junto com a história em quadrinhos *Os Invisíveis*, de Grant Morrison. Para tanto, começamos abordando o conceito de invisibilidade, a partir do seu aspecto formal, para depois pensa-lo como possibilidade de resistência política frente a uma “sociedade de controle”. Em seguida, passamos a tratar do conceito de tempo e das experiências de novas temporalidades que se abrem como possibilidade no final do Século. Como um terceiro ponto, abordamos as questões relativas à fragmentação do real e o jogo entre real e Simulação que são tomados como fortes elementos da pós-modernidade. Por fim, discorremos acerca da multiplicidade identitária na contemporaneidade e do papel da tecnologia nas novas maneiras dos humanos compreenderem a si mesmos.

**Palavras-chave:** Os Invisíveis; Histórias em Quadrinhos; História do pensamento; Século XX;





## ABSTRACT

In this thesis we tried to establish lines of understanding of some forms of thought and experiences in the late twentieth century, rethinking them in conjunction with the comic *The Invisibles*, by Grant Morrison. We begin by addressing the concept of invisibility, from its formal aspect, then think it as a possibility of political resistance to a "control society". Then we come to addressing the concept of time and the experience of new temporalities that open up as a possibility at the end of the century. As a third point, we address matters concerning to the fragmentation of real and the game between real and Simulation which are used as strong elements of postmodernity. Finally, we discuss about the identity multiplicity in contemporaneity and the role of technology in new ways of human self-understanding.

**Key-words:** *The Invisibles*; Comic Books; History of thought; Twentieth Century;



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Quadrado vazio, quadrado preenchido. ....	36
Figura 2 - Quadrado e fundo. Fonte: .....	37
Figura 3 - O vaso de Rubin. Fonte: .....	38
Figura 4 - HELD, Al. O Grande "N". .....	39
Figura 5 - Mulheres junto ao túmulo. ....	43
Figura 6 - Detalhe do Juízo Final. ....	43
Figura 7 - Sem título. Donald Judd, 1985. ....	45
Figura 8 - Box, Cube, Empty, Clear, Glass - A Description. J. Kosuth, 1965. ....	46
Figura 9 - Conclusão. ....	48
Figura 10 - Movimento. ....	49
Figura 11 - Cozinha. ....	50
Figura 12 - Os Invisíveis. Vol. 2, Cap. 1, Capa. ....	57
Figura 13 - Dr. Gelt e a Casa da Harmonia. ....	58
Figura 14 - Realidade virtual. ....	59
Figura 15 - Liso entre as pernas, liso entre os ouvidos. ....	61
Figura 16 - Truque mais velho. ....	61
Figura 17 - Receptores. ....	62
Figura 18 - O Grande Irmão está observando você. ....	63
Figura 19 - Caos infernal total. ....	68
Figura 20 - Dane mendigando. ....	73
Figura 21 - Tom maluco. ....	73
Figura 22 - Dane Invisível. ....	74
Figura 23 - O tempo não é um rio. ....	78
Figura 24 - Há apenas um tempo. ....	79
Figura 25 - Tempo e movimento. ....	87
Figura 26 - Tempo em um quadro. ....	88
Figura 27 - Tempo estendido. ....	88
Figura 28 - Lembrança. ....	90
Figura 29 - Representação do tempo. ....	91
Figura 30 - Lord Fanny em um só tempo. ....	92
Figura 31 - É só um jogo. ....	103
Figura 32 - Bobby na guerra. ....	104
Figura 33 - Vários tempos de Bobby. ....	106
Figura 34 - Invasão da Casa da Harmonia narrado sob o ponto de vista de Bobby. ....	107
Figura 35 - Invasão da Casa da Harmonia narrado sob o ponto de vista de King Mob. ....	107
Figura 36 - Bobby morrendo. ....	108

Figura 37 - Bobby morrendo sob o ponto de vista de King Mob.....	109
Figura 38 - Atrator do final dos tempos. ....	110
Figura 39 - Fim do mundo. ....	113
Figura 40 - O sonho é real.....	123
Figura 41 - Lennon e Stu.....	128
Figura 42 - Lennon e Stu falando sobre morte.....	129
Figura 43 - Ritual de Invocação de John Lennon.....	131
Figura 44 - Beatles por Richard Avedon. 1967.....	132
Figura 45 - Arcádia. ....	133
Figura 47 – Os 120 dias de Sodoma. ....	135
Figura 48 – Os 120 dias de Sodoma. ....	137
Figura 49 - Robin em Rennes-le-Chateau.....	139
Figura 50 - Estilo Rob Liefeld.. ....	140
Figura 51 – Estilo Watchmen.....	141
Figura 52 - Estilo Sin City. ....	142
Figura 53 - Estilo Cavaleiro das Trevas.....	143
Figura 54 - Autorreferência.....	144
Figura 55 - Capa com a imagem de Quimper. ....	145
Figura 56 - Transições non sequitur.....	146
Figura 57 - Igreja exterior. ....	147
Figura 58 - King Mob sob influência da Chave 17.....	150
Figura 59 - Palavras enfeitadas no cérebro de cada criança.....	151
Figura 60 - Coisa que não vemos porque não temos palavras. ....	152
Figura 61 - Robin no tanque de linguagem.....	154
Figura 62 - Robin se inserindo na história. ....	156
Figura 63 - Tom fazendo magia.....	159
Figura 64 - Mapa da realidade. ....	165
Figura 65 - Há apenas o Dalang.....	166
Figura 66 - Downing Street nº 10. ....	169
Figura 67 - Geração de consumidores mórbidos.....	171
Figura 68 - Símbolo mais importante que a realidade. ....	173
Figura 69 - Planeta Hollywood.....	176
Figura 70 - Estética hollywoodiana.....	177
Figura 71 - Diferenças de sons.....	179
Figura 72 - Cena de Tarantino. ....	181
Figura 73 - Poder da ilusão. ....	183
Figura 74 - Figura do herói anarquista.....	189
Figura 75 - Conserte a si mesmo, e o mundo seguirá. ....	191
Figura 76 - Boy agente duplo.....	200
Figura 77 - Boy é agente triplo. ....	201
Figura 78 - Tudo uma encenação.....	202

Figura 79 - É fácil ser alguém novo. ....	204
Figura 80 - Vênus é um menino.. ....	208
Figura 81 - Hilde criada como menina. ....	209
Figura 82 - Fanny travestida.....	211
Figura 83 - Eu não preciso de uma operação. ....	212
Figura 84 - Experimentos de DeSade.....	215
Figura 85 - Implante cerebral de Robin.....	222
Figura 86 - Robin como um ser fora do tempo. ....	229



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	21
1. INVISIBILIDADE .....	33
1.1. O olho, o olhar e as imagens.....	33
1.2. “A inelutável cisão do ver” .....	33
1.3. Invisibilidade: o Vazio e o Nada.....	35
1.4. A Ausência e o Sentido.....	40
1.5. O evitamento do vazio .....	41
1.6. O Invisível e a Conclusão .....	47
1.7. Invisibilidade e espaços de liberdade.....	52
1.8. Controle, Espetáculo, Poder.....	53
1.8.1. Controle .....	53
1.8.2. Simulação .....	54
1.8.3. Poder.....	55
1.9. Os Invisíveis .....	56
1.9.1. Controle e Dominação .....	57
1.10. A Invisibilidade .....	63
1.10.1. Falhas / Frestas .....	64
1.11. Estratégias.....	68
1.11.1. TAZ .....	70
1.11.2. Nomadismo Psíquico.....	71
1.12. Considerações .....	75
2. TUDO AO MESMO TEMPO AGORA .....	77
2.1. A Construção do Tempo .....	80
2.2. O tempo na filosofia .....	81
2.3. O tempo nas HQs.....	86
2.4. A descrição fenomenológica sartriana do tempo .....	93
2.4.1. O Passado .....	94
2.4.2. O Presente.....	98
2.4.3. O Futuro.....	99
2.4.4. É apenas um jogo.....	102
2.5. O tempo místico e o fim do mundo .....	110
2.6. Tempo e história .....	115
2.6.1. Pós-história .....	119
3. NOVAS MANEIRAS DE PENSAR O REAL.....	123
3.1. Realidade fragmentada .....	124
3.1.1. Colagem como arte.....	127
3.1.2. Referências estilísticas.....	140
3.1.3. Artíficos formais.....	145
3.2. Linguagem e realidade.....	148

3.3.	Magia e religião.....	157
3.3.1.	Magia do Caos.....	157
3.3.2.	Discordianismo.....	160
3.4.	Mundo como ilusão/holograma .....	164
3.5.	A Simulação e o Planeta Hollywood .....	174
3.6.	Anarquismo Ontológico .....	186
4.	DAS MÚLTIPLAS IDENTIDADES AO PÓS-HUMANO....	195
4.1.	Identidades fragmentadas .....	195
4.2.	Identidades múltiplas.....	199
4.3.	Identidade, gênero e sexualidade.....	207
4.4.	Futuro CYBERPUNK .....	217
4.5.	Tecnologia: Pós-humanos e ciborgues .....	221
4.6.	Trajes Ficcionais.....	226
4.7.	O mundo e o humano em <i>Os Invisíveis</i> .....	228
	CONCLUSÃO .....	233
	BIBLIOGRAFIA .....	239
	ANEXO 1 - ENREDO .....	249
	ANEXO 2 - A MELHOR QUEDA.....	257



## INTRODUÇÃO

A proposta geral deste trabalho é mostrar a reverberação que acontece entre uma obra e o seu tempo. Procuramos estabelecer linhas de compreensão de algumas formas de pensamento do final do Século XX, repensando-as junto com a história em quadrinhos *Os Invisíveis*, de Grant Morrison. Não estamos preocupados com  *fatos* no sentido ortodoxo do termo, mas com o que é  *pensado*, vivido, imaginado e  *sentido*. Focamos, nesse caso, no final do século passado, com ênfase na década de 1990, e dentro do que costumamos chamar de  *pós-modernidade*.

Através de diversos olhares sobre a obra *Os Invisíveis*, objetivamos perceber e compor uma montagem de agenciamentos, um mosaico de ações, coisas e ideias, que a relacionam com o período de sua criação. A obra pensa aquele momento, reflete e constrói ideias, e pretendemos pensar a partir dela, e  *com* ela. Acreditamos que tal período, passível de ser caracterizado por uma contraditória esperança de tempos melhores e um niilismo crescente - com o fim da Guerra Fria e a consolidação do capitalismo global, com a tecnologia se desenvolvendo de modo cada vez mais veloz, quando o mundo parecia chegar ao seu ápice e as perspectivas de fim das grandes narrativas e de verdades absolutas pareciam se concretizar - pode ser pensado, usando uma linguagem deleuziana, em suas segmentaridades e articulações, estratos e linhas de fuga, através de suas relações com a obra.

A década de 1990 se inicia com a Guerra Fria já terminada e o fantasma de um apocalipse nuclear praticamente deixado de lado. Todo o medo e paranoia da década de 1980 se transformam: para uns em um sentimento de chegada de “tempos prósperos”, para outros em um niilismo total - pois toda esperança da esquerda comunista parecia ter desaparecido, e com ela o sentimento de que o mundo um dia iria chegar a algum lugar. O fim das grandes narrativas, da verdade absoluta e de uma evolução linear da realidade, já anunciado por vários teóricos, parecia se concretizar. A própria retórica capitalista fortalecia essa imagem (Fukuyama e “O fim da história” é um exemplo). O mundo parecia ter chegado ao seu ápice, enquanto grande parte das pessoas pensava “é só isso?”.

Este é o momento em que fica evidente que os EUA se estabelecem como grande influência mundial, e que o capitalismo global está consolidado. O jogo de forças desloca seu centro de questões político-ideológicas para econômico-tecnológicas – que também são político-ideológicas, mas  *de outra maneira*. As novas relações tendem a

uma internacionalização da economia e do capital, em um contínuo processo de globalização econômica. Inicia-se uma dinâmica multipolar, e os países passaram a reunir-se em blocos econômicos, como a União Europeia e o Mercosul. Mesmo que esses processos tenham se iniciado ou mesmo se estabelecido anos antes, é nesse momento que eles se consolidam no *imaginário* mundial - mesmo a esquerda revolucionária perde as esperanças.

Um dos grandes marcos da década foi o avanço das novas tecnologias da informação. A internet começa a se popularizar e entrar na vida das pessoas. A informação passa a ser cada vez mais veloz, quase instantânea. Guerras, catástrofes e eventos são transmitidos ao vivo pela televisão, bancos de dados são acessados por pessoas em qualquer lugar do mundo. Os meios de comunicação parecem unir o mundo inteiro, relacionar tudo com todos. Ao mesmo tempo, conflitos se espalham pelo planeta, continuidade do longo e mal acabado período de tensão.

As velhas identidades culturais que costumavam estabilizar o mundo social entraram em declínio, dando lugar a novas identidades, a um indivíduo fragmentado, que perdia a sua “unidade”, e por isso entrava em uma crise de identidade. Este sujeito vem se tornando fraturado, composto de várias identidades, algumas contraditórias, em conformidade com as transformações objetivas da cultura, que demandam várias “versões de si” a cada momento da vida.

Todo esse processo se inicia em meados do século XX, mas é alavancado e potencializado em sua última década, principalmente com a proliferação da internet, o nascimento da *World Wide Web* e a velocidade da comunicação.

Pensamos que *Os Invisíveis* é construída no limite entre as noções mais firmes de identidade e de uma história tradicional, ainda muito presente no senso comum e na sociedade consumidora de cultura de massa nessa época, e ideias de sujeitos multifacetados que apontam para uma realidade caótica - com uma filosofia rumando à um quebra da linearidade e progressividade do mundo e da história, de pluralidade de visões e culturas, de um rompimento com a existência de uma verdade absoluta ou mesmo de um sentido absoluto - para uma espécie de “vale tudo” ontológico e epistemológico, que despontava no pensamento da época.

Todo esse processo está presente de maneira muito forte ao longo da obra, que tenta apontar para uma nova postura política e ontológica frente ao mundo, trazendo essas ideias de um âmbito mais teórico ou filosófico para dentro da cultura de massa. Como obra de arte, *Os*

*Invisíveis* descreve, pensa e constrói seu entorno, mas também *projeta* um futuro.

Tal História em Quadrinhos, utilizada como base dessa pesquisa, é uma série escrita pelo escocês Grant Morrison e desenhada por diversos artistas, publicada originalmente pelo selo Vertigo, segmento de quadrinhos adultos da DC Comics, de 1994 a 2000. Devido à complexidade de elementos que formam a narrativa e a construção visual d'*Os Invisíveis*, não temos a pretensão de estabelecer uma análise que dê conta do todo da obra. Acreditamos, sim, que a cada leitura é possível encontrar algo que não havia sido percebido, e construir novas relações. Procuramos então percorrer algumas linhas, estabelecer algumas direções de pensamento dentro da obra, de acordo com os elementos-chave que julgamos interessantes para montar nosso argumento, evidenciando relações e movimentos, escolhidos deliberadamente, para a composição do pensamento proposto.

É importante ressaltar que as HQs<sup>1</sup> são um terreno muito fecundo para esse tipo de abordagem historiográfica, principalmente após o surgimento do conceito de *Graphic Novel*, quadrinhos adultos que tratam de temas polêmicos e de seu tempo, utilizando uma linguagem mais sofisticada que as HQs tradicionais, muitas delas verdadeiras obras de arte que passam a abordar criticamente seu período de produção e inserir mudanças de paradigmas narrativos, mas que apesar disso são uma forma de expressão cultural ainda pouco utilizada pela historiografia - cuja ampliação de espaço deve ser um dos nossos objetivos.

## **Histórias em Quadrinhos**

Não há um consenso sobre quando surgiram as Histórias em Quadrinhos. Há registros de arte com essas características em povos pré-colombianos e até nas pinturas egípcias, porém, sua definição como tal aparece apenas com o advento da cultura de massa. Sabemos que a denominação *histórias em quadrinhos* nasce com as tiras diárias de jornal e se desenvolve, posteriormente, com as revistas em quadrinhos. Na medida em que o seu potencial foi ficando mais evidente, a tecnologia entrou em cena e foram introduzidas outras técnicas, resultando em melhor qualidade gráfica e produções mais caras. Somente com o surgimento das *Graphic Novels* na década de 1980 é que o foco foi

---

<sup>1</sup> O termo História em Quadrinhos costuma ser abreviado por HQ. Usaremos daqui por diante então, HQ para o singular e HQs para o plural.

colocado sobre os parâmetros da estrutura dos quadrinhos, e a disposição dos seus elementos pôde ser vista como uma linguagem.

O termo *Graphic Novel* foi cunhado por Will Eisner porque este pensava que a denominação *comics*, termo pejorativo que englobava qualquer produção de quadrinhos da época, não dava mais conta de descrever o trabalho que ele vinha fazendo, que tratava de temas sérios, complexos, e nada jocosos. Abrindo um campo alternativo às HQs de linha<sup>2</sup>, as *Graphic Novels* passaram a incorporar ideias e elementos típicos dos anos 1980. A tecnologia cada vez mais avançada, a maior abrangência dos meios de comunicação, formando intrincados mosaicos de informação, com cada vez mais fontes, mais velocidade e mais intensidade, foram absorvidas e reproduzidas pela linguagem das *Graphic Novels*.

Inseridos no contexto da alta tecnologia dos videocliques, da computação gráfica e do controle remoto, as *Graphic Novels* passaram a utilizar uma multiplicidade de focos narrativos, ampliaram a densidade psicológica dos personagens, rompendo com a linguagem tradicional das HQs e ampliando a velocidade dos fatos e a quantidade de informações veiculadas (SANTOS, 1995, p. 54).

Assim, como uma linguagem ou como arte, os quadrinhos ultrapassaram seus próprios objetivos. Criados como produtos de cultura de massa, como entretenimento para crianças ou como formas de dominação e alienação usadas pelo sistema, as HQs transformaram-se, bem como foram transformadas suas formas de apreensão e recepção. Os personagens, segundo o editor de *Batman*, Dennis O'Neil, “são nosso folclore pós-industrial e, como tal, eles significam muito mais para as pessoas que poucos minutos de fútil diversão. Eles são uma parte da família psíquica” (SANTOS, 1995, p. 58).

Segundo Néstor García Canclini (1998), os quadrinhos são um gênero capaz de transitar entre a imagem e a palavra, entre o erudito e o popular, reunindo características tanto do artesanal quanto da cultura de massa. Para ele, os quadrinhos relacionam-se com as outras artes de forma desterritorializada e amplificam seu potencial de comunicação e conhecimento, atuando de maneira oblíqua no desenvolvimento político e assumindo um lugar central na cultura contemporânea.

Principalmente com o advento das *Graphic Novels*, as HQs passaram a retratar aspectos mais subjetivos da vida humana, seus

---

<sup>2</sup> HQs de linha são aquelas publicadas periodicamente por períodos indeterminados, geralmente estabelecendo continuações a cada capítulo, deixando a impressão de que a história nunca terá fim.

problemas e emoções, de formas múltiplas, variadas e, muitas vezes, crítica. Umberto Eco chega a dizer que há casos nos quais as HQs atingem um momento “universal” da fraqueza humana, e nesses casos os quadrinhos sobrevivem e derrotam o sistema que tentava condicioná-lo. Diz ainda que “percebemos que saímos, num ou noutro caso, de um circuito banal do consumo e da evasão, e quase chegamos ao limiar de uma mediação” (ECO, 1976, p. 287).

### *Os Invisíveis*

*Os Invisíveis*, por ser seriada, não é estritamente uma *Graphic Novel*, mas se insere em um grupo de HQs que, principalmente a partir dos anos 90, começou a utilizar os elementos constituintes das *Graphic Novels* em sua produção, dando um grande salto na qualidade das HQs de linha. Dentre elas estão *Sandman*, de Neil Gaiman, e *Preacher*, de Garth Ennis, além de várias outras do selo Vertigo.

A série foi publicada pelo selo Vertigo da DC Comics, de setembro de 1994 a junho de 2000, nos Estados Unidos<sup>3</sup>, escrita por Grant Morrison e desenhada por diversos artistas<sup>4</sup>. Morrison a define como “a HQ sobre tudo: ação, filosofia, paranoia, sexo, magia, biografia, viagens, drogas, religião, ÓVNIS...” (MORRISON, 2014, p. 231). Ele costuma declarar que a obra é semiautobiográfica, e que vários aspectos de cada personagem foram inspirados nele mesmo.

A HQ conta a história de um grupo de pessoas que faz parte de uma espécie de organização anarquista. Esse grupo compõe uma célula terrorista entre várias outras, incumbidas de libertar a humanidade de seres transdimensionais chamados Arcontes, que controlam nosso planeta e nossa realidade através de agentes infiltrados, aguardando o momento para dominarem todo o universo. A célula protagonista da história é

---

<sup>3</sup> No Brasil, as editoras Magnum, Tudo em Quadrinhos, Brainstore e Pixel tentaram publicar a obra, mas não conseguiram dar continuidade. Atualmente, a editora Panini está traduzindo a obra, dividida em oito volumes. Para este trabalho, usamos, além do original em inglês, as traduções atuais da Panini, as da Brainstore, e algumas traduções livres feita pelo site Vertigem HQ. Daremos preferência às traduções, conforme a possibilidade e a adequação a cada caso.

<sup>4</sup> Steve Yeowell, Jill Thompson, Chris Weston, John Ridgway, Steve Parkhouse, Paul Johnson, Phil Jimenez, Tommy Lee Edwards, Mark Buckingham, Ivan Reis, Philip Bond, Warren Pleece, Sean Phillips, Ashley Wood, John Ridgway, Rian Hughes, Michael Lark, The Pander Brothers, Cameron Stewart, Dean Ormston, Frank Quitely e o próprio Grant Morrison.

formada por King Mob, exímio atirador e expert em artes psíquicas ocultas; Boy, uma ex-policia com desejo de vingança; Lord Fanny, uma travesti carioca descendente de bruxas mexicanas, com poderes xamânicos; Ragged Robin, uma misteriosa garota com poderes psíquicos que veio do futuro; e Jack Frost, um violento estudante inglês que é considerado o novo Buda<sup>5</sup>.

A obra é cheia de referências das mais diversas, que passam por Teoria do Caos, Magia do Caos, Mitologia Asteca, teorias da conspiração, sociedades secretas, viagem no tempo, mitologia comparada, literatura, filosofia e cultura pop, entre várias outras.

Grant Morrison, o autor, nasceu em Glasgow, na Escócia, em 31 de janeiro de 1960. Publicou seus primeiros trabalhos sob o título de *Gideon Stargrave* na editora *Near Myths*, aos 17 anos, em 1978. Publicou vários trabalhos desde então, muitos independentes, mas o que lhe deu notoriedade foi a reformulação que fez no Homem-Animal, personagem esquecido da DC Comics, em 1988, lidando com temas como vegetarianismo, ecologia e drogas, com muito uso de metalinguagem. Consolidou sua fama na DC Comics no ano seguinte, ao publicar, juntamente com Dave McKean, *Asilo Arkhan*, considerada uma das melhores histórias do Batman já produzidas.

Publicou ainda diversos trabalhos para a DC e para a Marvel Comics, entre eles as aventuras da *Patrulha do Destino*, *Flex Mentallo*, *Liga da Justiça*, *X-Men* e *Superman*, além de diversas histórias independentes, mas a sua mais relevante obra é, sem dúvida, *Os Invisíveis*.

## Abordagem

Em *Mil Platôs* (1995), Gilles Deleuze e Félix Guattari mostraram que nenhuma tentativa de estruturação é total porque sempre sobram algumas “frestas”. Em qualquer estrutura (comparável a um Estado) há um “fora” (a Máquina de Guerra). O que nos interessa nesse aspecto é o fato de que toda ordenação, toda métrica, toda quantificação sempre deixa escapar alguma coisa, não abrange o todo, sempre deixa algo para trás, algo que fica “fora” da estrutura. Seja no pensamento, na ciência, na percepção do espaço ou da própria realidade, nenhuma ordenação estrutural é completa ou absoluta, nenhuma estrutura é suficiente para dar

---

<sup>5</sup> Um resumo geral do enredo e da obra pode ser lido no Anexo A deste trabalho.

conta do mundo ou da realidade, para esgotar todos seus aspectos e nuances.

Deleuze e Guattari afirmam a exterioridade da “máquina de guerra”, apresentando dois conceitos distintos de ciência: a Ciência Régia e a Ciência Nômade. A Ciência Régia é aquela que conhecemos como ciência normal. É a ciência do Estado, do sistema, que mede, quantifica, usa uma teoria dos sólidos, é métrica e linear; que mede o espaço a fim de ocupá-lo, teoriza, representa. É a ciência das leis, da reprodução.

A “Ciência Nômade” é, ao contrário, a ciência da máquina de guerra, que não mede ou quantifica, mas percorre. É um fluxo, baseada no modelo hidráulico e não sólido. Opõe-se ao estável, ao constante; se dá por uma passagem ao limite, é “exaustiva” e paradoxal. Descreve o escoamento, aquilo que se dá em espiral, num turbilhão. É projetiva e não métrica: ocupa o espaço sem medi-lo. Problematisa, e não teoriza: ou seja, não segue regras pré-determinadas, mas constrói-se no próprio percurso.

É que as duas ciências diferem pelo modo de formalização, e a ciência de Estado não pára de impor sua forma de soberania às invenções da ciência nômade; só retém da ciência nômade aquilo de que pode apropriar-se, e do resto faz um conjunto de receitas estritamente limitadas, sem estatuto verdadeiramente científico, ou simplesmente o reprime e o proíbe. É como se o “cientista” da ciência nômade fosse apanhado entre dois fogos, o da máquina de guerra, que o alimenta e o inspira, e o do Estado, que lhe impõe uma ordem das razões. (...) Cada vez que se permanece nesse primado, faz-se da ciência nômade uma instância pré-científica, ou paracientífica, ou sub-científica. E sobretudo, já não se pode compreender as relações ciência-técnica, ciência-prática, visto que a ciência nômade não é uma simples técnica ou prática, mas um campo científico no qual o problema dessas relações se coloca e se resolve de modo inteiramente diferente do ponto de vista da ciência régia. O Estado não pára de produzir e reproduzir círculos ideais, mas é preciso uma máquina de guerra para fazer um redondo (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p.26-27).

Foi o que ocorreu, por exemplo, com a geometria de Arquimedes, a hidráulica e o cálculo diferencial: todas expressões da ciência nômade

que foram apropriadas pela ciência régia e transformadas, adaptadas e limitadas. Isso por que o Estado precisa de uma ciência hidráulica, precisa de um cálculo diferencial (que, nesse último caso, usa exatamente para não deixar aparecer os fluxos, pra não deixar transparecer a ausência de limites absolutos). E a existência de dois gêneros de ciência e sua importância está ligada à ideia de dois tipos de espaço: o “espaço liso” e o “espaço estriado”.

O espaço liso é o espaço da máquina de guerra, o espaço nômade; o espaço estriado é aquele instituído pelo aparelho de Estado, sempre sedentário. Embora diferentes e contrários, transmutam-se constantemente. Nos dois tipos de espaço existem pontos, linhas e superfícies. Porém, no espaço estriado, a importância está nos pontos. Vai-se de um ponto até outro, sendo os trajetos subordinados a eles. Já no espaço liso, há uma inversão: as linhas tornam-se mais importantes, dá-se preferência ao trajeto do que aos pontos. As linhas são vistas como vetores, elas apontam direções, e não definem espaços. O espaço liso é um espaço não métrico, mas direcional. É aquilo que é fluído, caótico, que não pode ser medido, somente percorrido, ao contrário do espaço estriado, que implica estratificação, ordenação e uma quantificação passo a passo.

No nosso ponto de vista, as histórias em quadrinhos também se apresentam de forma semelhante. Veremos isso com mais detalhes mais adiante, mas a questão é que entre uma imagem “estática” de um quadro e a de outro há um “salto”. No espaço em branco entre os dois quadros, que chamamos de sarjeta, há um vazio que deve ser preenchido pela mente do leitor. A apresentação da HQ é feita no espaço estriado, mas a leitura é realizada no espaço liso.

Em seu texto *Ausências* (2009), Raúl Antelo nos mostra que o sentido é dado em uma série de objetos a partir do vazio que se encontra entre eles. Esse espaço de ausência, heterogêneo ao sistema, pertence ao próprio sistema, porém em chave de não-pertencimento (é liminar). O sentido que o vazio vai assumir depende da série em que ele se insere, deslocando-se no interior dos agenciamentos discursivos.

É como acontece nas histórias em quadrinhos, onde o sentido da narrativa se dá a partir da sarjeta, de acordo com as figuras que a cercam. Mas é a construção geral que fazemos ao ler, a partir dos espaços vazios, que torna a história possível.



## Construção

Analogamente, não procuramos usar na construção deste trabalho uma narrativa linear. Embora propondo uma estrutura geral, centrando em alguns temas específicos que de certa forma se concatenam linearmente, não temos a pretensão que tal estrutura seja fechada (e pelo que já vimos, nem poderia ser) ou que nossa análise esgote os pontos de vista sobre a obra ou sequer sobre os temas que abordamos a partir da obra.

Assim, ligamos os capítulos através de ideias gerais e, a partir deles, apresentamos vários textos, estruturados linearmente ou não, cada qual englobando um ou mais elementos da HQ e estabelecendo suas possíveis relações com outras obras, ideias, acontecimentos e pensamentos. Esses textos funcionam como um mosaico, um conjunto de peças que, depois de justapostas, nos dão uma imagem que, embora não seja total ou definitiva, é válida e interessante. É impossível englobar e narrar tudo, mas ao colocarmos os “recortes” no ar, aquilo que supostamente estaria faltando, aquilo que está ausente, é exatamente o que pode dar sentido para todo o resto.

Seguindo a mesma base, a análise das imagens d’*Os Invisíveis* utilizadas nesse trabalho não se dá a partir de nenhuma teoria específica pré-determinada. Não será feita, na maioria das vezes, uma análise imagética, no sentido ortodoxo do termo. Abordamos as imagens da mesma maneira como pensamos acerca da produção textual, a partir das ideias de Deleuze e Guattari. Pensamos que qualquer análise não é capaz de esgotar as mensagens que uma imagem pode trazer. Nem todos os elementos das imagens apresentadas são abordados ou mesmo citados, bem como o texto vinculado a elas. Observamos as imagens e apontamos elementos que consideramos importantes para a relação pretendida, procurando relacionar imagem e texto, ou olhando para o texto como imagem, e também para a imagem como texto. Não usaremos um método fechado. As imagens já dizem algo, já *mostram*, e não achamos que seja necessário interrogá-las – e nem necessário, ou sequer interessante, no caso das HQs, interroga-las *inteiramente* a cada vez.

Na verdade, tudo é *mostrado*: imagens, pensamentos, teoria, filosofia. Os recortes da HQ são mais um elemento dentro do trabalho, que se compõe como um mosaico formado por todos esses outros elementos – enfatizaremos alguns aspectos, a cada vez, tanto das imagens quanto dos textos e teorias, para montar argumentos no percurso do trabalho.

Pensamos nosso trabalho como um *cut-up*, nos moldes de Burroughs, ou como *montagem*, aproximando-nos do sentido benjaminiano do termo, preocupando-nos, como Benjamin, com um saber sensível, “que não apenas se alimenta daquilo que se apresenta sensível aos seus olhos, mas também consegue apoderar-se do simples saber e mesmo dos inertes como de algo experienciado e vivido” (TIEDEMANN, In: BENJAMIN, 2006, p. 18.). Imagem, teoria, filosofia, narrativas e pensamentos se alternam em blocos maiores ou menores, mais ou menos duros, com composições diversas, não com pretensão de encaixar-se uns nos outros, mas de transbordar-se uns aos outros, de modo a suscitar uma experiência – alguma experiência – de texto, de ideias, de *história*.

Duas citações nos são caras e nos inspiram na construção deste trabalho: a de Benjamin, quando escreve “não tenho nada a dizer. Somente a mostrar. Não surrupiarei coisas valiosas, nem me apropriarei de formulações espirituosas. Porém, os farrapos, os resíduos: não quero inventariá-los, e sim fazer-lhes justiça da única maneira possível: utilizando-os” (BENJAMIN, 2006, nº. 1 a, 8, 502); e a de Hakim Bey, quando escreve “quem foi que disse que a *compreensão* era necessária pra se usar uma ideia?” (BEY, 2011, p. 63-64).

Vale apontar que este trabalho é uma composição que engloba várias partes de outros textos escritos anteriormente, publicados ou não, e que, como que surgindo uns de dentro dos outros, formaram o caminho para chegarmos até aqui. Elementos vão se repetindo, enquanto novos vão assumindo espaços entre aqueles, potencializando novos sentidos. As ideias vão sendo compostas passo a passo, pedaço a pedaço. Mesmo assim, pretendemos que cada parte também possa funcionar de forma independente.

Por fim, nos permitimos a liberdade e a leveza dos ensaios, e a intensidade e firmeza do uso transgressor de ideias. Este texto é um trabalho acadêmico, mas também é uma festa, bem como um ato de rebeldia.

## **Desenvolvimento**

Decidimos dividir o trabalho em quatro capítulos que versarão sobre aspectos-chave gerais da HQ. O primeiro, intitulado “Invisibilidade”, aborda a questão do *espaço*. Nele, procuramos apresentar o conceito de invisibilidade interpretando-o como uma forma de experiência do vazio, ligando-o diretamente com a experiência do

Nada apresentada por Jean-Paul Sartre, mas enfatizando o seu lado visual. Reforçamos tal concepção com as formulações da teoria da Gestalt e com a ideia de que o sentido se dá a partir da ausência, desenvolvida por Raúl Antelo e, em seguida, articulamos o conceito com as posturas de evitamento do vazio apresentadas por Didi-Huberman. Por fim, apresentamos a importância do vazio nas Histórias em Quadrinhos e em sua construção de sentido, para melhor compreendermos o que propomos acerca do conceito de invisibilidade.

Em seguida, pretendemos pensar a invisibilidade como base de uma nova postura política. Assumindo que estamos vivendo em uma “sociedade de controle”, em que o sistema cobre e vigia tudo, na qual imperam o Espetáculo e a Simulação, e cujas relações de poder se dão em um nível “microfísico”, vemos que táticas de desaparecimento e experiências de invisibilidade podem ser o melhor caminho para um exercício de liberdade. Cruzando as ideias de *Os Invisíveis* com as teorias de Deleuze, Baudrillard, Foucault e Hakim Bey, pretendemos mostrar as tentativas de “dar visibilidade” política e social como um jogo Espetacular, bem como apresentar a invisibilidade como geradora de espaços de liberdade na sociedade contemporânea.

O segundo capítulo, intitulado “Tudo ao mesmo tempo agora”, trata, obviamente, sobre o *tempo*. Procuramos aqui apresentar as peculiares concepções de tempo pensadas por Morrison ao longo da obra, para a partir deles rememorar o conceito de tempo do senso comum e da filosofia tradicional, para depois enfrenta-lo com conceitos de tempo filosoficamente alternativos, como os apresentados por Heidegger e Sartre, por exemplo, bem como suas abordagens historiográficas, utilizando de autores como Agamben e Koselleck. Paralelamente, pretendemos abordar como a questão do tempo é resolvida na linguagem das histórias em quadrinhos, já que esta é uma arte aparentemente estática, e como *Os Invisíveis* o faz de maneira inovadora. Da mesma forma, tentamos concatenar a visão de tempo apresentada por Morrison na obra com a apreensão do tempo na contemporaneidade, as vivências de temporalidades dos sujeitos nos anos 1990, chegando até conceitos como o de “pós-história”.

O terceiro capítulo chama-se “Novas maneiras de pensar o real”, e aborda a *realidade* e as novas maneiras de percebê-la e vivenciá-la. Procuramos aqui cruzar os argumentos e questionamentos sobre a realidade apresentados por Morrison na obra com algumas práticas místicas e religiosas que se popularizaram nos anos 1990 graças à internet, como o Discordianismo e a Magia do Caos, além da ideia de

*alucinação*, presente na HQ, com o conceito de *Simulação*, de Jean Baudrillard. Paralelo a isso, procuramos abordar alguns dos diversos elementos da cultura pop dos anos 1990 presentes na obra e sua importância na compreensão de mundo dos sujeitos que dela compartilhavam. Ainda, tentaremos ligar a conceituação ontológico-epistemológica desenvolvida aqui com a linguagem fragmentada das HQs e a maneira que elas constroem uma narrativa, utilizado de texto e imagem, pensando o conceito de *montagem*, inclusive dentro da História. Por fim, localizamos *Os Invisíveis* dentro de uma tradição de literatura e de quadrinhos anarquistas, para compreender como tal visão clássica do anarquismo e da dicotomia entre controle e liberdade vai se diluindo durante a narrativa da HQ, dando lugar a uma nova postura anarquista, relacionada diretamente com as correntes neoanarquistas, mais propriamente com o anarquismo ontológico de Hakim Bey.

O quarto e último capítulo chama-se “Das múltiplas identidades ao pós-humano”, tratando da *autocompreensão*, da consciência de si do sujeito, que vai se modificando. Partimos da concepção de que a identidade do sujeito não pode mais ser vista como algo único e linear, baseado em uma essência, utilizando as ideias de autores como Stuart Hall, desdobrando-se na multiplicidade de gêneros, tendo como base Judith Butler e a brasileira Guacira Lopes Louro. Posteriormente pensamos o papel da tecnologia no mundo contemporâneo, principalmente sobre a autocompreensão do sujeito moderno e a sua transformação, bem como a transformação da maneira que ele vê a si mesmo e o mundo ao seu redor, culminando na relação entre humano e tecnológico e sua hibridez, para chegarmos nos conceitos de *ciborgue* e de *pós-humano*.

## 1. INVISIBILIDADE

### 1.1. O OLHO, O OLHAR E AS IMAGENS

As imagens são artefatos cada vez mais importantes e abundantes no mundo que nos cerca. Mas elas só existem porque temos olhos, e assim como os demais objetos visuais, são regidas pelas mesmas leis perceptivas.

Temos como experiência do dia a dia, que vemos através dos olhos. Sem dúvida eles são o principal instrumento da visão, mas a ciência nos diz que esta é composta de três operações que se sucedem: ópticas, químicas e nervosas. A luz passa por nosso aparelho ocular, é processada por ele, e gera reações químicas na retina, que por sua vez originam transformações nervosas que geram as imagens no nosso cérebro. Costumamos pensar no olho como uma pequena máquina fotográfica, e na retina como uma chapa de gravação química, mas o essencial da percepção visual se dá nessa última etapa, no processamento da informação que é recebida pelos nossos olhos.

Precisamos, no entanto, considerar o sujeito que olha. O olho não é o olhar – “o olhar é o que define a intencionalidade e a finalidade da visão. É a dimensão propriamente humana da visão” (AUMONT, 2013, p. 56). Não há imagem sem a sua percepção, mas a imagem é sempre um objeto cultural e histórico, o que transforma o caráter imediato da visão. A interação do espectador, assim, é essencial para cada imagem ser o que é. Além da simples percepção, os saberes, afetos e crenças, a história e a cultura nas quais está inserido, tudo isso influencia na percepção de uma imagem pelo espectador e, conseqüentemente, no que ela é. Ou seja, o espectador deve ser tratado como *ativo* na construção das imagens.

### 1.2. “A INELUTÁVEL CISÃO DO VER”

“O que vemos só vale – só vive – em nossos olhos pelo que nos olha. Inelutável porém é a cisão que separa dentro de nós o que vemos daquilo que nos olha”. É com essa frase que Georges Didi-Huberman (1998, p. 29) traz à tona uma nova maneira de pensar sobre o nosso olhar, as imagens e a arte. Para o filósofo francês, ao olharmos para uma imagem ou objeto, este nos olha de volta. Porém, há uma cisão ali, entre nós, que vemos, e aquilo que nos olha; e há conseqüentemente um paradoxo, já que essa cisão é impossível de ser identificada. O ato da visão só se estabelece quando se cinde em dois, o que vê e o que é visto, mas, ao

mesmo tempo, a relação imposta por esse mesmo ato impede uma cisão total de acontecer. Somos um só, o que vê e o que olha de volta.

Quando vemos o que está diante de nós, algo nos olha *dentro*. “Fechemos os olhos para ver”, diz Joyce. Somos também um corpo, vemos com esse corpo, ato sempre experimentado analogamente a uma experiência do *tocar*. Merleau-Ponty (2004) fala que “ver é ter à distância”, que pela visão podemos tocar o sol, estar tão perto dos lugares distantes quanto das coisas próximas, ao mesmo tempo, em toda parte. Ver algo me faz me juntar a ele e atingi-lo, como se a visão fosse a antecipação do movimento. Ver é dizer “eu posso”, é descobrir-me como ser-no-mundo.

O enigma consiste em meu corpo ser ao mesmo tempo vidente e visível. Ele, que olha todas as coisas, pode também se olhar, e reconhecer no que vê então o “outro lado” de seu poder vidente. Ele se vê vidente, ele se toca tocante, é visível e sensível para si mesmo. É um si, não por transparência, como o pensamento, que só pensa seja o que for assimilando-o, constituindo-o, transformando-o em pensamento – mas um si por confusão, por narcisismo, incoerência daquele que vê o que ele vê, daquele que toca ao que ele toca, do senciante ao sentido – um si que é tomado portanto entre coisas, que tem uma face e um dorso, um passado e um futuro (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 17).

Ou seja, todo visível é moldado através do tangível, e todo tangível promete, de alguma forma, uma visibilidade. Mas ao fecharmos os olhos, escapando das promessas do tangível, nos aparece um *vazio* que nos olha, nos faz ver a nós mesmos, e consequentemente, nos constitui. Tudo o que nos é dado a ver é olhado através de uma *perda*, de um vazio. “Fechemos os olhos pra ver”, mas “abramos os olhos para experimentar o que não vemos” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 34). Normalmente pensamos no ver como uma experiência de *ter*, como se ao vermos ganhássemos alguma coisa. Mas o paradoxo do visível se apresenta novamente, e ver torna-se uma experiência de *ser*, “quando ver é sentir que algo inelutavelmente nos escapa, isto é: quando ver é perder” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 34). Visibilidade e invisibilidade em um jogo contínuo.

### 1.3. INVISIBILIDADE: O VAZIO E O NADA

A palavra “invisível” significa, literalmente, “o que não é visível”, aquilo que não é percebido pela visão. É a propriedade de um objeto que não pode ser visto, mas que ainda assim está ali. Para nós, a invisibilidade é uma experiência do vazio como presença, é o *Nada* experienciado a partir do visual.

O vazio expressa, basicamente, uma falta. Dizemos que algo é ou está vazio quando percebemos que ele não comporta ou não contém coisa alguma, que não tem preenchimento, que é uma forma sem conteúdo, que *algo não está ali*. Pretendemos, no entanto, propor para além disso, que pensemos que essa experiência diante do vazio é análoga à experiência sartriana do *Nada*.

Sartre, em “O ser e o nada” (SARTRE, 1997, p. 50), ilustra essa experiência com um exemplo: fiquei de encontrar Pedro no bar às quatro horas, mas chego quinze minutos atrasado. Pergunto-me então se Pedro, que é sempre pontual, estará lá. Olho o bar, as pessoas, e percebo que ele não está. Na ausência de Pedro, eu experiencio o nada.

Para Sartre, toda percepção se dá como uma forma sobre um fundo; não há objeto que seja fundo ou forma absolutamente, é a direção da minha atenção que definirá a percepção. Assim, mesmo que o bar, com todos seus elementos, mesas, copos, luzes, clientes com seus movimentos, vozes e ruídos, com as intuições que isso causa sobre mim, as cores, sons e odores, constitua uma plenitude de ser, ele se mostra apenas como *fundo*, que daria sentido à forma da percepção de Pedro, se eu o encontrasse.

Quando procuro por Pedro ao entrar no bar, Pedro é dado como “devendo aparecer”, frente ao fundo que é constituído por todos os outros elementos presentes no bar. Mesmo que cada um desses elementos tente se destacar ou se isolar, eles diluem-se em uma total indiferenciação, já que é Pedro que eu procuro. Essa é a primeira nadificação de todas as formas, que se tornam um fundo indiferenciado, que é visto apenas marginalmente, por acréscimo. É, porém, uma condição essencial para que a forma principal, Pedro, apareça. Se acabasse por descobri-lo, um elemento sólido preencheria minha consciência, e o bar se organizaria à sua volta. Mas Pedro não está, e tudo que descubro é a sua ausência. O bar continua como *fundo*, enquanto Pedro se destaca como nada sobre a nadificação de fundo que se dá no bar.

E, decerto, a ausência de Pedro pressupõe uma relação primeira entre mim e o bar; há uma

infinidade de pessoas sem qualquer relação com o bar, à falta de uma espera real que as constate como ausentes. Mas, precisamente, eu esperava ver Pedro, e minha espera fez *chegar* a ausência de Pedro como acontecimento real alusivo a este bar; agora, é fato objetivo que *descobri* tal ausência, que se mostra como relação sintética entre Pedro e o salão onde o procuro; Pedro ausente *infesta* este bar e é a condição de sua organização nadificadora como *fundo* (SARTRE, 1997, p. 51).

Assim, é a *espera* por Pedro que faz perceber a sua ausência, e é a partir dessa espera e da ausência subsequente que temos uma experiência positiva do nada.

O mesmo se aplica ao vazio. Apontamos algo como *vazio* quando nos perguntamos sobre seu preenchimento, sobre seu conteúdo. Um quadrado é apenas um quadrado. Mas quando nos perguntamos sobre o que ele contém, ou comparamos com outro quadrado semelhante, mas com conteúdo evidente, é que o percebemos como *vazio*. É quando vemos o primeiro quadrado em relação ao outro com três estrelas em seu interior, e nos perguntamos o que este primeiro contém, é que o julgamos vazio (Figura 1).

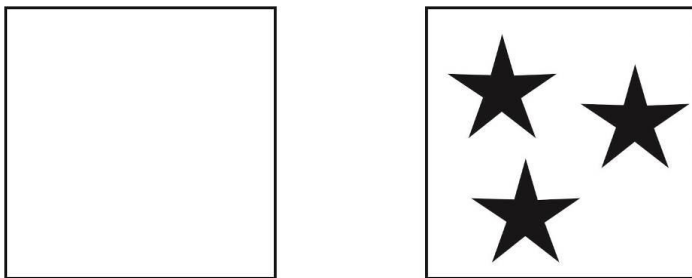


Figura 1 - Quadrado vazio, quadrado preenchido. Fonte: Elaborada pelo autor.

Sartre nos apresenta essa concepção de vazio ligado ao nada com um exemplo relacionado à distância. Tal noção de distância possui um momento negativo, visível em dois pontos, A e B, separados entre si por certa longitude. Segundo ele, temos duas maneiras de olhar para tal longitude: se considerarmos o segmento de reta entre A e B e o tornarmos objeto imediato da intuição, ele assume uma tensão concreta e plena, a longitude assume um atributo positivo, e os pontos passam a ser apenas



limites de tal longitude, fazendo da negação uma estrutura secundária ao objeto. Por outro lado, se tomarmos os pontos A e B como objetos imediatos da intuição, o segmento desaparece como objeto concreto e é tomado em sua negatividade, é captado como um *vazio*. A relação *forma e fundo* se inverte, mas a negação nunca é suprimida, esteja ela no limite ou na distância. “A negação é o cimento que realiza a unidade. Define precisamente a relação imediata que une esses dois pontos e os apresenta à intuição como unidade indissolúvel da distância. Reduzir a distância à medida de uma longitude é apenas encobrir a negação, razão de ser da medida” (SARTRE, 1997, p. 63).

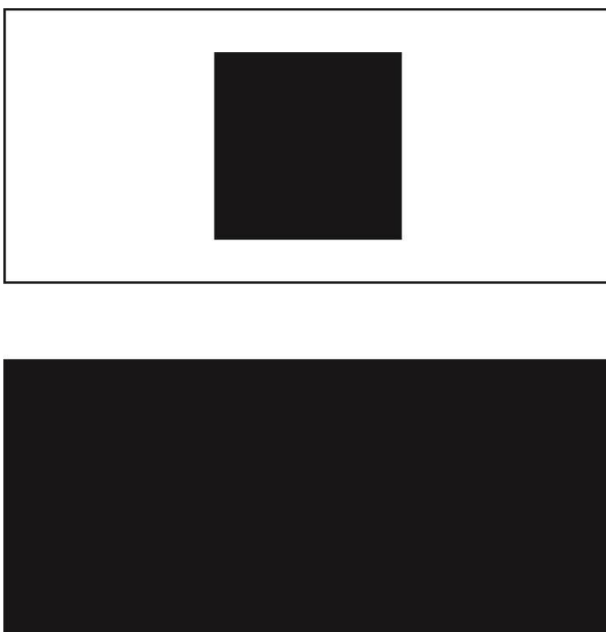


Figura 2 - Quadrado e fundo. Fonte: Elaborada pelo autor.

Encobrimos essa negação o tempo inteiro. Não nos damos conta de que o vazio está em todo lugar, é ele que dá forma aos objetos, e quando nos perguntamos sobre o limite dos objetos, sobre sua forma, estamos também nos perguntando sobre o vazio ao seu redor. *Es vaziamos* o fundo, para podermos obter uma figura.

Vejamos o exemplo da Figura 2. Na figura de cima, distinguimos claramente um quadrado preto dentro de um quadro branco. Ao pintarmos de preto o fundo branco, na figura de baixo, o quadrado simplesmente some. Não há mais vazio que dá limite ao quadrado, e não havendo vazio, não há também quadrado. Assim, aquilo que percebemos como *fora*, o fundo, o vazio, é o que dá sentido à *forma*. O vazio *pertence* à imagem, a faz ser o que ela é.

Essa relação de *figura/fundo* que ajudou Sartre a fazer entender sua concepção do nada foi amplamente discutida pela Gestalt, teoria psicológica nascida no final do Século XIX na Alemanha. Estudando o fenômeno da percepção e constatando que a primeira percepção que temos já é de forma, a Gestalt teoriza sobre as relações. Segundo seus estudiosos, não vemos partes isoladas, apenas as relações entre elas. As partes são inseparáveis do todo (são outra coisa que não elas mesmas fora do todo), enquanto o todo é maior que a soma das partes. Rudolf Arnheim, ao se perguntar de que modo o sentido da visão se apodera da forma, diz que “nenhuma pessoa dotada de um sistema nervoso normal apreende a forma alinhavando os retalhos da cópia de suas partes (...) o sentido normal da visão apreende sempre um padrão global” (ARNHEIM, 1980, p. 57).



Figura 3 - O vaso de Rubin. Fonte: Taringa!

Max Wertheimer, Wolfgang Köhler e Kurt Koffka, que desenvolveram a Gestalt como uma psicologia da forma, mostraram que o conjunto de elementos de equilíbrio, simetria, estabilidade, simplicidade e regularidade permitiam chegar ao que chamavam de “boa-

forma”. Quanto menos boa-forma uma imagem tiver, menos somos capazes de diferenciar a figura do fundo (BOCK, 2004).

Figuras famosas como o Vaso de Rubin (Figura 3)<sup>6</sup> são utilizadas pela Gestalt para nos mostrar como a percepção das relações de figura/fundo estabelecem o que vemos, definem o *ser* daquilo que acreditamos ver.

No caso do vaso, o que vemos depende do que assumimos como figura e do que assumimos como fundo. Podemos ver um vaso ou dois rostos, mas nunca os vemos simultaneamente. Assim, o que a figura *é* depende diretamente de como olhamos para ela. Além disso, o que assumimos como *vazio*, em um ou noutro caso, é parte constitutiva da figura, está positivamente presente.

O vazio aqui é o que podemos chamar de *espaço negativo*, a parte da imagem sem informações, chamada normalmente de *espaço em branco* (embora a cor pouco importe). Toda composição se dá pelo equilíbrio do espaço negativo com o espaço positivo; ambos são constituidores da imagem.



Figura 4 - HELD, Al. O Grande "N". Fonte: Moma.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.taringa.net/posts/ciencia-educacion/16288764/Psicoterapia-Gestalt-Conceptos-Principios-y-Tecnicas-Part.html>>. Acesso em: jul. 2014.

Um grande exemplo do uso do espaço negativo nas artes é a tela “O grande N”, do artista estadunidense Al Held, conhecido por suas obras de expressionismo abstrato no final do século XX (Figura 4)<sup>7</sup>.

É através do jogo com o espaço negativo que o artista constrói sua obra, e nossa percepção “viciada” faz com que só vejamos o que ele nos quer mostrar após comparar a tela com a informação contida em seu nome. É o jogo visual entre dois pequenos triângulos pretos e um grande fundo vazio que nos faz ter um “grande N”.

#### 1.4. A AUSÊNCIA E O SENTIDO

Indo um pouco mais longe, podemos pensar que o vazio, além de dar forma, também é o que dá *sentido* a uma composição qualquer. Raúl Antelo, em seu livro “Ausências” (ANTELO, 2009), traz à tona a ideia de que para haver sentido, deve haver uma série - o sentido não é imanente a um objeto, mas sim o resultado de articulações inseridas em uma série de discursos, e mesmo separado do objeto, é também exterior à consciência do intérprete, se impõe a este. O sentido se dá no *vazio* entre os objetos da série. Pensamos que essa “série” pode ser formada apenas por um único objeto e seu “fora”, e é nessa articulação de discursos em que o sentido se sobressai. “O espaço do exterior produz efeitos no interior do sistema, já que lhe outorga coesão ao passo que se apresenta a si mesmo como inassimilável” (ANTELO, 2009, p. 38).

Para Antelo, a estabilidade de um sistema qualquer descansa em seus limites, que se tensionam graças às oposições estruturais do próprio sistema. Mas os limites são sempre dados por algum valor que está além do sistema, que está fora – apesar de entre os valores e o sistema nunca haver uma relação de exterioridade completa. O fora, o vazio, pertence ao sistema, mas “em chave de não-pertencimento” - é *liminar*. A música funciona dessa maneira, bem como as palavras: só entendemos uma escrita por que há vazios entre as letras e entre as palavras, e é exatamente desses espaços vazios, nos quais não há nada escrito, que o sentido parte para se estabelecer. Não há palavra sem espaços vazios.

Segue-se daí que se o sentido do vazio é tributário da série em que ele se insere, porque nenhum sentido é imanente a um objeto individual,

---

7

Disponível

em:

<

[http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=78795](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=78795)>. Acesso em jul. 2014.

deslocando-se entretanto, no interior dos agenciamentos discursivos. Todavia, o sentido é, ao mesmo tempo, igualmente exterior à consciência do intérprete porque nenhum discurso dispõe, a princípio, de uma forma específica. Esse sentido que, retrospectivamente, podemos atribuir ao vazio deriva de uma força de disseminação e proliferação, em que o nome não vale por si, mas por sua combinação, visto que o nome, na verdade, é uma figura (ANTELO, 2009, p. 30).

A ausência, que não é nada além senão o sentido, não tem uma existência unívoca, mas existe como movimento e deslocamento. Assim, o *presente* na imagem (de *presens*, em contraposição a *absens*, *ab-sens*, “sem sentido”) é sempre percebido através do ausente. É exatamente a ideia que propusemos no início do texto: a invisibilidade, a compreensão do não-visto, o entendimento do vazio, é a experiência do nada a partir do visual. Sempre buscamos algo no vazio da imagem, seja ele parte da composição da própria imagem (espaço negativo), seja o espaço entre objetos (série), ou limítrofe (o fora). Ao não encontrarmos nada que preencha esse vazio é que o invisível salta até nós, que o experienciamos. E é a partir do jogo entre visível e invisível que obtemos o *sentido* daquilo que visualizamos.

### 1.5. O EVITAMENTO DO VAZIO

Didi-Huberman toma como situação exemplar, em que a questão do volume e do vazio se coloca ao nosso olhar, a situação de alguém que se encontra diante de um túmulo, olhando-o. Essa situação, segundo ele, impõe aos nossos olhos a cisão de que fala no início: há no túmulo aquilo que vejo, uma massa de pedra, as vezes geométrica ou figurativa, com inscrições ou desenhos. Um volume, um artefato trabalhado como obra de arte. Mas há também ali aquilo que me olha, um *esvaziamento* que não é mais da ordem do artefato, ou mesmo do simulacro, mas que se refere a um sentimento inevitável. “O sentido inelutável da perda”, que evoca o destino de um corpo semelhante ao meu. Do esvaziamento de sua vida, de seus movimentos, de sua capacidade de me olhar. Ele me olha porque não pode mais me olhar (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 37).

O túmulo me olha porque perturba minha capacidade de vê-lo por si mesmo, por que traz até mim uma imagem impossível, a de meu próprio destino como corpo cuja vida se esvai. É o sentimento que me preenche

ao perceber-me como um futuro corpo em um túmulo parecido, a angústia heideggeriana frente ao saber (e ao mesmo tempo não saber) da morte.

O que fazer diante dessa cisão? Didi-Huberman apresenta dois tipos de reação, ilustradas por dois tipos de homens. Um é o homem da crença, o outro é o homem da tautologia.

O homem da crença é aquele que quer ultrapassar a questão, indo além da cisão, querendo superar tanto o que vemos quanto o que nos olha. Para ele, o túmulo, com suas pedras, volumes, inscrições e desenhos, e também o corpo, a ausência de vida nele, a morte presente e o visualizar de nossa própria morte nele são substituídos por um modelo fictício, um grande sonho acordado no qual volume e vazio, vida e morte, podem subsistir.

Há para ele um horror e uma recusa do cheio, como se na tumba só houvesse um vazio – mas a vida, a alma, que teria abandonado tal lugar, próximo e inquietante demais, estivesse em outra parte, outro lugar, onde estaria bela e perfeita, e assim se manteria.

É o ato de ver transformado em exercício de crença, de que no túmulo não há apenas um volume qualquer, e nem mesmo um simples processo de esvaziamento. Ali há algo de outro, que sobrevive em outro lugar, e impõe sua vontade etérea e autoritária. É uma tentativa de escapar da cisão aberta em nós pelo que nos olha naquilo que vemos, através de uma elevação da linguagem – e da ficção – sobre o olhar.

A arte cristã, por exemplo, se esforçou muito para se livrar da angústia desse esvaziamento. E o exemplo mais claro é sempre o do próprio Jesus Cristo, cujo corpo desapareceu da tumba para subir aos céus. Quando os discípulos abrem sua sepultura, e a veem vazia, admitem a ressurreição (Figura 5). Pois bem, eles *nada* veem. Há ali um vazio de corpo, uma *aparição de nada*. Índícios de um desaparecimento, que fazem crer em uma nova vida em outro lugar. “Nada ver, para crer em tudo” (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 42).

O túmulo é exposto vazio, como um modelo, como um exemplo de todos os túmulos esvaziados de seus corpos, mas com um efeito não de angústia, mas de leveza, já que as vidas que ali estavam agora se encontram em outro lugar (Figura 6).



Figura 5 - Mulheres junto ao túmulo. Fra Angelico. Detalhe da Ressurreição, 1438-1450. Afresco. Fonte: DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 43.



Figura 6 - Detalhe do Juízo Final. Fra Angelico, 1433.  
Fonte: DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 45.

O que é visto, aqui, sempre se prevê; e o que se prevê sempre está associado a um fim dos tempos: um dia – um dia em que a noção de dia, como a de noite, terá caducado –, seremos salvos do encerramento desesperador que o volume dos túmulos sugere (...). O homem da crença prefere esvaziar os túmulos de suas carnes putrescentes, desesperadamente informes, para enchê-los de imagens corporais sublimes, depuradas, feitas para confortar e informar – ou seja, *fixar* – nossas memórias, nossos temores e nossos desejos (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 48).

Já o outro tipo apontado por Didi-Huberman, o homem da tautologia, é aquele que tenta ficar aquém da cisão. Tenta ater-se ao que é visto, acreditando que não é olhado por ele. Foca apenas no volume visível, rejeitando todo invisível, todo vazio, como inexistente.

Aqui também se mostra uma recusa do cheio, uma negação da angústia gerada pelo volume estar cheio de um ser como nós, mas sem vida. Porém vemos aqui também uma recusa do vazio, uma vontade de permanecer apenas na forma e no volume. É um exercício de tautologia, ou seja, só vejo nesse túmulo o que vejo nele – um paralelepípedo de pouco mais de um metro e oitenta de comprimento. O homem da tautologia afirma que não há nada ali além de um volume, e esse volume não é senão ele mesmo.

Funda-se aqui uma tentativa de enganar os poderes da cisão, recusando as latências do objeto afirmando que “esse objeto que vejo é aquilo que vejo, um ponto, nada mais” (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 39). Recusa-se então o tempo, a mudança, a memória no objeto, e consequentemente, qualquer *aura* da qual ele possa ser investido. O único tempo é o tempo presente do seu ver, e não quer ver outra coisa além do que vê nesse presente.

Essa é a tentativa da arte minimalista, que almejava produzir simples volumes, puros, privados de qualquer elemento de crença, de qualquer conteúdo. Formas geométricas que não mostravam outra coisa senão elas mesmas. Ou seja, objetos tautológicos. Os próprios artistas escreviam teorias para fundamentar objetos que eliminassem toda a ilusão, e que fossem vistos apenas pelo que são.

Mas como fabricar um objeto desse tipo? Didi-Huberman traz os exemplos de Donald Judd e Robert Morris, artistas minimalistas. Eles recusavam inclusive a pintura, por dizer que duas cores colocadas juntas



já seriam suficientes para que uma *avançasse* sobre a outra, criando um ilusionismo espacial que não era querido. Um simples “colocar em relação” já constituía um atentado à simplicidade da obra. Assim, a busca era pela eliminação de todo detalhe, para criar objetos que seriam totalidades indecomponíveis, “todos sem partes”. Assim, tudo que é colocado para ver, é o que vemos. “Você vê o que vê” - objetos tautológicos (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 55).

A tentativa na obra de Judd (Figura 7) é a de eliminar toda temporalidade dos objetos, estabilizá-los, defendê-los contra toda tentativa de mudança de sentido e de humor, de todas estranhezas, de qualquer produção de *aura*. Além disso, ao colocá-los em série estabiliza-os ainda mais, reduzindo a variação, pois se repete invariavelmente o mesmo.

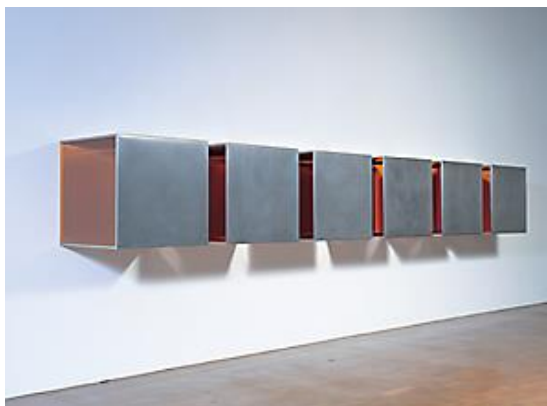


Figura 7 - Sem título. Donald Judd, 1985. Fonte: DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 58.

Para Didi-Huberman, Joseph Kosuth vai ainda mais além, redobrando a tautologia sobre si mesma através do uso da linguagem (Figura 8)<sup>8</sup>. É uma tentativa de exibir os objetos como específicos, sem equívocos ou jogos de significações. A certeza de qualquer leitura, visual, conceitual ou semiótica é explícita, nada é deixado a crer ou a imaginar, já que, por serem transparentes, eles nada escondem. Toda conotação, bem como toda emoção, é esvaziada, em um antiexpressionismo extremo.

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://theartstack.com/artist/joseph-kosuth/box-cube-empty-clear-glass-nil-a-description-1965>>. Acesso em: jul. 2014.

Não sobra ali nenhuma latência, nenhum mistério, nenhuma interioridade, nenhuma aura. Não há representação. Vemos os objetos, mas eles não nos olham.

Mas Didi-Huberman vai nos mostrar que as coisas não são assim tão simples. Os cubos dos minimalistas não representam nada, ou seja, não representam nada como imagem de outra coisa. Não jogam com alguma presença fora deles. Mas eles são dados ali, em nossa frente, como “específicos em sua própria presença” (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 61).



Figura 8 - Box, Cube, Empty, Clear, Glass - A Description. J. Kosuth, 1965.  
Fonte: TheArtStack.

Os cubos têm tamanhos (mesmo que idênticos), estão colocados em um lugar determinado. Mesmo semelhantes, sabemos que não são o mesmo. Nesses casos específicos, ainda estão orientados em uma série, constroem certo sentido. Os contamos, os comparamos. Ou seja, há experiência. Mais de uma experiência, na verdade, e portanto, diferenças. Há sujeitos olhando para tais objetos, de formas diversas, prestando atenção neste ou naquele detalhe, chegando a uma ou a outra conclusão. São os sujeitos que garantem existência aos objetos minimalistas.

Didi-Huberman usa o discurso de Michael Fried para afirmar que há um “ilusionismo teatral operando em todos os objetos minimalistas que impõem aos espectadores sua insuportável *presença*” (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 73). Como se os objetos *atuassem*, teatralizassem sua especificidade, mas não escondessem a relação entre os objetos e os olhares.

Outro exemplo no mesmo texto é o do artista Tony Smith, que ao ver uma pequena caixa preta sobre a escrivaninha de um amigo, ficara intrigado com tal objeto, sem saber o porquê. Passara então a fazer esculturas de cubos negros, várias e várias vezes, e aquilo o extasiava. O cubo era como um objeto mágico, talvez por um resquício de infância, mas um objeto a fornecer imagens incessantes, sensações, lembranças, relações que não poderiam ser ignoradas (DIDI-HUBERMAN, 1997, p. 104). Ou seja, as imagens da arte, por mais minimais que sejam, sempre trazem à tona um invisível, jogam com uma dialética visual que inquieta nossa visão. Os homens da tautologia sonham com um olho puro, um olho sem sujeito, mas falham na ingenuidade de sua radicalidade.

## 1.6. O INVISÍVEL E A CONCLUSÃO

Podemos compreender melhor a importância do que não é visto, do vazio, através das histórias em quadrinhos e sua linguagem. Um dos aspectos que diferencia as HQs das outras artes é o uso essencial da *conclusão*. Conclusão é o fenômeno humano de perceber o todo observando (ou sentindo) apenas as partes. Nós percebemos, através dos nossos sentidos, o mundo como um todo. Porém, tudo o que os nossos sentidos nos revelam é um mundo fragmentado e incompleto, ou seja, essa percepção que temos da “realidade” não passa de uma espécie de “ato de fé” baseado em simples fragmentos. Vivenciamos isso no dia a dia: vemos apenas partes das coisas (quando olhamos um objeto qualquer, vemos apenas uma face dele), mas sabemos que o restante está lá (embora não haja garantia alguma) (McCLOUD, 2005, p. 65).

Nos quadrinhos, isso é essencial. Como eles são sequências de imagens “estáticas”, é exatamente no espaço vazio entre os quadros, que chamamos de *sarjeta*, que a ação acontece. Ou seja, tudo se completa no espaço vazio. A ação é pensada pelo autor, mas só é realizada na mente do leitor, como podemos ver no exemplo dado por McCloud (Figura 9). “Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar mentalmente uma realidade contínua e unificada.” (McCLOUD, 2005, p. 67).

Cada ação registrada pelo desenhista é auxiliada e apoiada pela cumplicidade do leitor. Aqui, o desenhista pode ter apresentado um machado erguido, mas não é ele quem desfere o golpe ou decide seu impacto, nem diz quem ou por que gritou. A ação é completada

diferentemente por cada leitor, em seu íntimo – é um golpe de machado, mas cada um o imagina à sua maneira.



Figura 9 - Conclusão. Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 68.

Rafael Duarte (2009) nos diz que no caso de uma compreensão textual ou imagética isolada, os vazios que percebemos são vazios informacionais, dados suprimidos ou negados. Porém,

No caso da interação entre desenho e texto tratam-se de vazios intersemióticos que permitem que duas formas distintas de compreensão possam contribuir constitutivamente na elaboração do sentido dado ao objeto estético, do painel à própria narrativa, de forma independente e que podem, também, se configurar como vazios informacionais. (...) [A sarjeta é] um espaço vazio entre cada unidade intersemiótica mínima (o quadrinho), não de sentido informacional, mas físico. O vazio da sarjeta não é relativo a nenhuma informação reconhecível da textualidade das HQ, simplesmente dividindo cada momento intersemiótico (DUARTE, 2009, p. 29-30).

Ou seja, o vazio da sarjeta é físico e informacional. Não há nada ali, mas, mesmo assim, é ele que permite a ilusão de movimento na linguagem dos quadrinhos.



Figura 10 - Movimento. Fonte: MOORE & GIBBONS: 1999, No. 4, p. 27.

No exemplo acima (Figura 10), temos uma série de três imagens estáticas, separadas pelas setas. Não há movimento real, as três imagens mostram momentos distintos, mas não temos dificuldade alguma de dar movimento à estrutura que sai da superfície, no fundo da imagem. Nós completamos os espaços vazios com o movimento real que as imagens não nos dão, nós colocamos *ação* onde só há imagens estáticas. Como os quadrinhos são uma arte que depende da conclusão, voltamos à ideia já apresentada: de que a ação nos quadrinhos se dá exatamente no espaço vazio, na seta. O sentido da narrativa depende das imagens que estão nos quadros, mas é a partir do espaço da ausência de imagens que ele vai se dar, e é nesse espaço que a própria narrativa vai acontecer.

Os quadrinhos podem ser vagos sobre o que mostram, deixando para o leitor uma infinidade de imagens possíveis. Da mesma forma, o artista pode decidir mostrar apenas parte de uma cena, tornando a conclusão uma força poderosa não só entre os quadros mas dentro deles,

forçando o leitor a encontrar um sentido a partir das partes que ele não mostra.



Figura 11 - Cozinha. Fonte: McCLOUD: 2005, p. 88.

Nesta figura (Figura 11) percebemos facilmente que se trata de uma cozinha, embora pouquíssimas partes dela sejam mostradas. Com um alto grau de conclusão, nossa mente nos mostra a cena completa, e montamos a imagem da cozinha inteira. Mas não é só isso, os nossos outros sentidos também são despertados, além da visão. Podemos ouvir o borbulhar da água fervendo e a faca batendo na madeira, sentimos o cheiro da comida, tudo isso por que identificamos a cena com outras parecidas que já experienciamos. O quadrinho é um meio monossensorial que depende apenas do sentido da visão para tentar passar experiências que envolvem todos os outros sentidos. Percebemos a cena inteira exatamente a partir do que não está ali, completando um espaço apontado apenas em seus detalhes (McCLOUD, 2005, p. 88).

Com todas as formulações que apresentamos acerca do vazio, do nada e do ausente como dinâmicas do visível e do invisível, podemos pensar então no conceito de invisibilidade como a experiência do nada no campo do visível. Mas, além disso, também podemos pensá-lo como aquilo que designa uma presença que, embora não possa ser vista, influencia diretamente o sistema no qual está inserida, seja lhe dando sentido ou forma.

A relação entre sujeito, objeto e o ato de ver nunca se limita ao que é visível. O ato de ver não é a ação de uma máquina, de um olho sem sujeito que percebe o real, e sequer o real é composto por evidências tautológicas. Da mesma forma, ignorar o que se vê em nome de uma realidade extramundana, em nome de uma fantasia, de uma

*fantasmagoria* que recria o que é visto em outro lugar, com outras formas e ideias, também deixa escapar o que o ato de ver realmente é.

Dar a ver é sempre inquietar o ver, em seu ato, em seu sujeito. Ver é sempre uma operação de sujeito, portanto uma operação fendida, inquieta, agitada, aberta. Todo olho traz consigo sua névoa, além das informações de que poderia num certo momento julgar-se detentor (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 77).

O espectador é sempre um parceiro ativo da imagem, emocional e cognitivamente. Afeta e é afetado por ela. Há duas formas de investimento psicológico que fazemos na imagem: reconhecimento e rememoração. O reconhecimento é um trabalho que nos traz a constância perceptiva, nos permite atribuir qualidades constantes aos objetos e ao espaço. Todos temos uma reserva de objetos e arranjos espaciais guardados na memória, um “banco de dados” imagético que inclui as incontáveis imagens que vemos ao longo de nossa vida. Assim, somos capazes de comparar cada coisa que vemos com as coisas que já vimos. Isso, além de nos capacitar a identificar objetos, faz com que coloquemos nossas próprias memórias, nossas visões anteriores de objetos, sobre a visão que temos de outro objeto no presente. E o reconhecimento não é uma via de mão única. A arte que tenta imitar a natureza também influi na nossa maneira de percebê-la (AUMONT, 2013, p. 83).

Já a rememoração é dada por esquemas, estruturas simples que são guardadas facilmente na nossa memória e se adaptam conforme o uso. Quando vemos uma imagem nova, nosso cérebro rapidamente a associa com um ou mais desses esquemas, construindo a imagem por combinação, daquilo que é visto, com o esquema que já temos na mente.

Assim, a percepção visual implica em um sistema de jogo entre o que vemos e o banco de dados que temos em nós, constituído pelas experiências visuais diretas que tivemos, mas também por toda influência cultural e histórica que sofremos. A maioria das imagens que recebemos são periféricas, mas elas sempre se acrescentam ao nosso banco de dados e, mesmo inconscientemente, ajudam a formar as imagens que veremos depois. Parte do espectador é sempre projetiva.

A cada objeto que vemos (mesmo sendo ele uma obra de arte minimalista), toda uma gama de experiências é despertada, sejam elas puramente visuais, ajudando a formar a própria imagem do que vemos,

quanto culturais, simbólicas ou emocionais, fazendo com que o objeto visualizado traga consigo uma história – a nossa própria história.

Ou seja, no fim não há como fazer uma escolha pelo que vemos – discurso tautológico – ou pelo que nos olha – discurso da crença. Só podemos ficar no *entre*, nos inquietarmos com o espaço gerado pela cisão aberta entre os dois lados. A partir desse ponto de inquietude que se encontra no meio, só o que podemos fazer é tentar dialetizar, oscilar entre um e outro. Nem a ausência nem o excesso de sentido, mas um jogo entre os dois, no exato momento em que o que vemos começa a nos olhar de volta.

Assim, o invisível, presente em toda e qualquer estrutura, define a própria estrutura, forma seus limites, cria frestas e espaços de pensamento, dá direção de movimento, o que nos leva a indagar sobre sua potencialidade conceitual ao adentrarmos no âmbito das estruturas políticas e sociais, também presentes no campo imagético e visual.

## 1.7. INVISIBILIDADE E ESPAÇOS DE LIBERDADE

No livro “Modernidade Líquida”, Zygmunt Bauman (2001), para ilustrar o que chama de “espaços vazios”, descreve a seguinte cena: em uma de suas viagens de conferências à uma cidade no sul da Europa, foi levado do aeroporto ao hotel por uma jovem professora, filha de um casal rico e de alta escolaridade. Tal jovem percorreu um trajeto de duas horas para chegar ao destino, desculpando-se pela demora e pelo tráfego pesado, dizendo que não havia outro caminho para chegar ao hotel. No dia do retorno, o autor conta que pegou um táxi para fazer o trajeto inverso e, surpreendentemente, a ida ao aeroporto levou pouco mais de dez minutos. O taxista percorreu um caminho que passava por fileiras de barracos pobres e decadentes, onde circulavam pessoas desocupadas, aparentemente rudes, e crianças sujas com roupas esfarrapadas. Tais “ruas perigosas” não estavam registradas nos mapas. Bauman diz então que as palavras de sua guia quando dizia que não havia um caminho alternativo para o hotel eram sinceras, pois aquele espaço não existia no mapa mental que a jovem construía. Aquele era um “espaço vazio”, o tipo de espaço que é invisível, mas que faz com que outros espaços “brilhem”. As pessoas que ali viviam, também eram invisíveis, esquecidas, fantasmas dentro da cidade.

Diante de uma situação como essa descrita por Bauman, teríamos a tendência de nos apressarmos em dizer que aquele lugar precisaria ser trazido à luz, precisaria de um olhar, social e político; que necessitaria de



políticas públicas que dessem visibilidade a ele e às pessoas que ali vivem. No entanto, podemos pensar o contrário: que em certo sentido, permanecer na invisibilidade, permanecer “fora” pode ser um modo de enfrentamento político mais adequado, senão o único verdadeiramente possível nos dias de hoje.

Para construirmos nossa posição, partiremos de uma exposição de algumas teorias acerca da situação do mundo contemporâneo, para posteriormente apontar uma perspectiva de análise de *Os Invisíveis*, cruzando as maneiras de pensar apresentadas àquelas e outras formas de pensar o mundo, a sociedade e a política, e as suas formas de dominação e controle na contemporaneidade.

## 1.8. CONTROLE, ESPETÁCULO, PODER

Colocamos os discursos presentes em *Os Invisíveis* lado a lado com uma posição que abrange várias teorias que pensam a condição humana contemporânea, suas relações político-sócio-culturais, bem como tentam estabelecer uma crítica a essa condição. Tentaremos apontar algumas dessas teorias para depois estabelecer um diálogo entre elas e as HQs.

### 1.8.1. Controle

Foucault discorreu exaustivamente sobre as sociedades disciplinares e os meios de confinamento que perpassavam a organização social nos Séculos XVIII e XIX. Mostrou como a família, a escola, a caserna, a fábrica, o hospital e a prisão eram meios de confinamento e disciplina pelos quais os indivíduos circulavam, de um a outro. Tais espaços objetivavam concentrar e distribuir no espaço, controlar o tempo, compondo forças produtivas e disciplinadoras. Percebemos fortes elementos dessas sociedades disciplinares ainda hoje, mas como já pontado pelo próprio Foucault, tal formato entrou em declínio para dar lugar a outro tipo de estruturação, a qual Deleuze, inspirado por Burroughs, chama de Sociedade de Controle, que trazia elementos que, embora dessem aparente início à novas liberdades, rivalizavam com os mais duros confinamentos.

Para ele, o controle é uma modulação, ao contrário do confinamento, que é um molde. “A empresa substitui a fábrica, a formação permanente tende a substituir a escola, e o controle contínuo substitui o exame” (DELEUZE, 1992, p. 221). Na sociedade de controle não se termina nada, sempre estamos em formação, sempre inseridos na

lógica da empresa, uma continuidade de relações de controle que se alternar e se auto modulam a cada vez.

A tecnologia e o marketing tornaram-se instrumentos de controle social. O indivíduo tornou-se uma cifra, não mais confinado, mas sempre endividado ou em vias de endividamento. A televisão e os computadores tornaram-se “coleiras eletrônicas” que obrigam as pessoas a ficarem em casa parte do dia; a formação permanente faz o sujeito nunca mais conseguir sair da escola; a medicina preventiva que abarca e controla pessoas saudáveis para que não fiquem doentes; câmeras em todo lado, inibem e controlam ações. As sociedades imaginadas por George Orwell em “1984”, ou por Aldous Huxley, em “Admirável Mundo Novo”, tão temidas por aquela geração, estão presentes hoje, e não só não percebemos isso, como até clamamos por ela, sob argumentos de “mais segurança” ou “mais tranquilidade”.

### **1.8.2. Simulação**

Jean Baudrillard, em seu livro “Simulacros e Simulação” (1991), cria uma teoria, que embora já tivesse sido apontada por Guy Debord em seu “A Sociedade do Espetáculo”, vai ainda mais longe que a dos situacionistas: enquanto estes ainda acreditam que o Espetáculo é, de certa maneira, uma representação da realidade, aquele vai dizer que já não há mais distinção entre “real” e “representação”, entre “real” e “imaginário”, eles são agora uma coisa só, são pura Simulação.

Para ele, o sistema que tentava esconder o real atrás de representações chegou a tal ponto que as duas coisas se fundiram, e não é nem uma impossibilidade de distinguir o real de sua representação, pois não há mais real, bem como não há mais sua imagem: tudo agora é hiper-real, uma síntese de modelos combinatórios que não deveriam se combinar, mas se combinaram. Não há mais referenciais, não há mais verdade, só há simulação. Como uma pessoa que simula uma doença, ou simula loucura, e os sintomas são tão reais e verdadeiros que já não se pode distinguir uma doença real e uma simulada, a loucura real da loucura simulada (alguém que simula tão bem a loucura só pode ser um louco), o capital simula a realidade, simula a verdade, simula o mundo, tentando esconder que por trás dessa simulação já não há nada. O capital dissimula-se para assumir sua força total.

O capital, segundo Baudrillard, precisa de uma superestrutura moral para exercer-se, pois é ele mesmo imoral e sem escrúpulos (a moralidade é a máscara do capital).

Tudo o que o capital nos pede é que o recebamos como tradicional ou que o combatamos em nome da moralidade. Pois é a mesma coisa. (...) [O capital] é uma empresa monstruosa, sem princípios, um ponto, nada mais. É o pensamento ‘esclarecido’ que procura controla-lo impondo-lhe regras. E toda a recriminação que é considerada como pensamento revolucionário volta hoje a incriminar o capital por não respeitar as regras do jogo. ‘O poder é injusto, a sua justiça é uma justiça de classe, o capital explora-nos, etc.’ – como se o capital estivesse ligado por um contrato à sociedade que rege. (...) O capital, esse, nunca esteve ligado por contrato a esta sociedade que domina (BAUDRILLARD, 1991, p. 24).

A estratégia do poder é a de reinjetar real e referencial por toda parte, de nos fazer acreditar na realidade do social, na verdade da economia e na utilidade da produção. Para tanto, investe no argumento da crise (se a produção parar a sociedade para, a vida para), mas também no argumento do *desejo*: devemos tomar nossos desejos como realidade. Para o capital, é muito mais fácil lidar com uma sociedade desejante como princípio de realidade do que “abrir o jogo” da hiper-realidade e da simulação. Enquanto a ameaça histórica ao sistema vinha do real, o sistema usou a simulação para escapar dela. Agora que a própria simulação pode vir a ser uma ameaça, o sistema “brinca” com o real. É a marca do nosso tempo: simulação total e histeria de produção e reprodução do real. Enquanto acreditamos que o real ainda está aí, que ele é ainda base da sociedade, que somente assim ela funciona, estamos presos no jogo armado pelo capital.

### **1.8.3. Poder**

Nos diversos artigos, cursos, entrevistas e debates presentes em seu livro “Microfísica do Poder”, Foucault nos diz que o poder não possui uma natureza, uma essência com características universais; não existe algo unitário e global chamado poder, pois ele não é uma coisa, um objeto natural. O poder é uma relação, uma prática social, portanto constituída historicamente.

Os poderes não estão localizados especificamente em nenhum ponto da estrutura social, mas funcionam como uma rede de dispositivos,

da qual ninguém fica fora, ninguém escapa, pois não há exterior possível.

Segundo Foucault, precisamos também nos livrar da ideia de que o poder é apenas repressivo, que se exerce somente de um modo negativo. Se ele fosse assim, seria muito frágil. Mas ao contrário, ele é forte porque produz efeitos positivos no nível do desejo e no nível do saber. Por isso a noção de repressão seria insuficiente e até perigosa, já que o poder produz saber, e movimenta-se com o desejo. Estudando o poder e essas suas relações no âmbito do cotidiano, nos damos conta então que o privilégio dado à luta contra o Estado como a luta contra o poder é um equívoco, pois nada mudará na sociedade, mesmo destruindo o aparelho de Estado, se os mecanismos de poder que funcionam ao lado desse aparelho, num nível muito mais básico, cotidiano, não forem também por sua vez modificados.

Para ele, cada um de nós é no fundo titular de certo poder, veicula o poder; as redes de dominação se entrecruzam, interferem umas nas outras, se apoiam, embora não coincidam. E embora nem todos os mecanismos e efeitos de poder não passem diretamente pelo aparelho de Estado, muitas vezes o sustentam, reproduzem e elevam sua eficácia ao máximo.

O poder não para de nos interrogar em busca da verdade, e ao mesmo tempo somos submetidos a ela, pois ela é lei que produz discursos verdadeiros, nos julgando, condenando, destinados a viver e morrer de acordo com esses discursos verdadeiros que trazem consigo efeitos específicos de poder. Assim, as leis e regras de direito estão diretamente ligadas com os esquemas de poder criados a partir da produção dos discursos de verdade. Porém, a questão que deve ser abordada não é aquela tida como principal na teoria do direito, a da soberania e da obediência dos indivíduos, mas sim o da dominação e da sujeição, dado o caráter capilar do poder. Deve-se concentrar não na soberania em sua unicidade, mas nas múltiplas sujeições que se encontram no interior do corpo social.

## 1.9. OS INVISÍVEIS

*Os Invisíveis* (Figura 12) faz parte de uma longa tradição de ficção anarquista. Porém, a concepção anarquista apresentada por Morrison não é nada ortodoxa. O viés anarquista que o autor quer passar pode ser chamado de “terrorismo ontológico”. Não há um esforço por confrontar diretamente o Estado ou autoridade, mas sim de despertar a si mesmo e aos outros para usar a linguagem, pensamentos, crenças e pressupostos

para tornar-se a fonte de todo controle e restrição de si. O “terrorismo ontológico” é, então, um ataque às suposições sobre a natureza do ser.

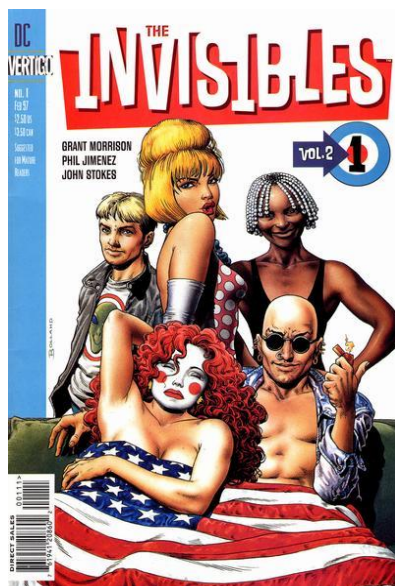


Figura 12 - Os Invisíveis. Vol. 2, Cap. 1, Capa.

Fonte: <http://www.sqquadrinhos.com/>

Essa ideia é similar à corrente anarquista contemporânea criada por Hakim Bey, o chamado “anarquismo ontológico”, que consiste em uma resistência contra tudo e contra todos que pregam que “a natureza das coisas é tal-e-tal”. A argumentação de Bey diz que se não podemos afirmar com certeza a verdadeira natureza das coisas (e toda história da filosofia aponta para isso), todas as reivindicações de verdade são tentativas de exercer autoridade e controle. Como a realidade não pode ser completamente definida, a melhor maneira de pensar o mundo é metaforicamente, como “caos”, e é uma ilusão pensar o contrário. O anarquismo ontológico é, exatamente, a rejeição dessa ilusão. Em relação ao anarquismo clássico, este viés tem seu foco de resistência alargado para além das leis, instituições e governos, para todas as formas de reivindicações de verdade.

### 1.9.1. Controle e Dominação



Figura 13 - Dr. Gelt e a Casa da Harmonia. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 25.

No primeiro capítulo de *Os Invisíveis*, o personagem Jack Frost, conhecido então como Dane, é preso por jogar um coquetel Molotov na escola e bater no professor, e destinado a cumprir uma pena na chamada Casa da Harmonia, local que faz parte de um novo programa do governo para recuperar jovens infratores. Lá, em meio a vários outros jovens, ele escuta o Dr. Gelt, responsável pelo local, falar sobre o objetivo da Casa da Harmonia e a “recuperação” dos jovens (Figura 13).



Figura 14 - Realidade virtual. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 29.

Gelt inicia a fala, ainda no primeiro quadro da página, citando duas

vezes a palavra “conformidade”, e criticando o individualismo e as consequências que ele nos trouxe, um abalo nas estruturas da lei e da ordem e, conseqüentemente, anarquia e violência. Localizamos a fala vindo de dentro do prédio, que vemos através do buraco de uma grade, o que fortalece a ideia de reclusão. A valorização da “conformidade” é reiterada visualmente no segundo quadro e nos quadros seguintes, nos quais vemos os jovens alinhados, todos com roupas idênticas, enquanto acompanham a fala do Dr. Gelt, um sujeito corpulento vestindo terno preto, óculos escuros e luvas, com um leve sorriso nos lábios, conferindo-lhe um ar de poder e mistério.

Percebemos também que os jovens são mostrados sempre com a técnica do *plongée*, enquadrando-os de cima para baixo, para dar uma ideia de inferioridade, enquanto o Dr. Gelt é mostrado com o recurso do *contra-plongée*, enquadrando-o de baixo pra cima, dando uma ideia de superioridade e grandeza.

Gelt fala ainda que os jovens terão suas arestas aparadas, tornando-se “cilindros apropriados para orifícios circulares”, serão arrancados das sombras para “marchar em ordem”, para no fim se orgulharem e se conformarem de fazer parte da “máquina da sociedade”.

Percebemos aqui uma estrutura bem parecida com os meios de confinamento das sociedades disciplinares descrita por Foucault. A formulação do lugar, como uma prisão, e a disposição dos jovens, suas vestimentas e posturas indicam tal congruência. O discurso de conformidade e ordem do Dr. Gelt intensifica a abordagem.

Conforme o enredo de *Os Invisíveis* vai se desdobrando, percebemos também que a passagem da disciplina para o controle, nos moldes descritos por Deleuze, vai aparecendo e predominando como forma de dominação ao longo da história.

Um pouco a frente (Figura 14), Dane vê um jovem com um visor ligado por vários fios e cabos e diz: “Realidade virtual? Quero experimentar!”, quando aquele é um artifício usado para “limpeza” das mentes das pessoas. No cartaz na parede, no quarto quadro, podemos ver que a ilustração indica que alguém feliz é mau, bem como alguém triste. O rosto sem expressão é o que é considerado “bom”. Ou seja, uma dominação por mediocridade, por ausência de sentimentos e expressões, tudo alcançado com ajuda do uso da tecnologia.

Um pouco mais adiante, após uma tentativa de fuga, Dane é encurralado pelo Dr. Gelt, em frente a uma estante cheia de vidros com as “consciências” retiradas dos jovens (Figura 15). Dane ocupa o centro da imagem, apavorado, como se logo fosse se transformar em mais um



daqueles vidros que o cercam. Nessa situação, o Dr. fala que o farão “liso entre as pernas, liso entre os ouvidos”, ou seja, sem sentimentos ou êxtases, e sem pensamento próprio.



Figura 15 - Liso entre as pernas, liso entre os ouvidos".

Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 34.



Figura 16 - Truque mais velho. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 3, p. 15.



Figura 17 - Receptores. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 2, p. 3.

Na verdade o Dr. Gelt é um agente humano que teve o corpo modificado e serve aos Arcontes, seres que querem dominar a realidade implantando a ordem e a escravidão. Toda essa ambientação de controle e dominação se estende e desenvolve ao longo da série.

No capítulo 3, em uma conversa entre Dane e Tom O'Bedlam, um mago louco que vive como mendigo, tal aparelho de dominação intelectual é mostrado como o truque mais velho “deles” (Figura 16). Em outra parte da história, essa ideia de dominação é reiterada, desta vez no discurso de uma pessoa, na rua, que brada sobre como nossas consciências estão sob o controle de algum poder superior, em tons de

teoria da conspiração, outro tema que perpassa toda a obra (Figura 17).

É um discurso dos típicos “pregadores de rua”, apresentando uma acusação de conspiração. O discurso pode ser tomado literalmente, como uma assunção de uma real conspiração presente no mundo, mas também de maneira metafórica. Quando ele fala que “estão usando nossos televisores”, e depois “quando foi a última vez que você teve um pensamento não imposto por eles?”, podemos associar com a influência e a dominação atribuída às mídias de massa, bem como com a construção de pensamentos e hábitos da qual elas fazem parte.

A história toda da HQ é uma ilustração de uma tentativa de luta contra essa dominação. Mas como lutar contra um tipo de controle que é exercido há muito tempo, que está tão intrincado na sociedade, naturalizado, que articula poderes microfísicos, desejos e vontades? Como escapar de um sistema que engloba tudo, que é puro Espetáculo, Simulação? A resposta aqui é: ficando invisível.

#### 1.10. A INVISIBILIDADE

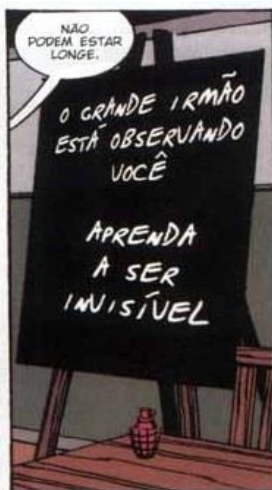


Figura 18 - O Grande Irmão está observando você. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 4, p. 25.

A mensagem escrita no quadro negro (Figura 18), é um dos grandes motes da história. “O grande irmão está observando você. Aprenda a ser invisível” ilustra diretamente o argumento que estamos tentando

apresentar aqui. Fazendo referência ao Grande Irmão do romance *1984*, de George Orwell, peça chave de um mundo totalmente controlado, vigilância tal cuja única saída seria, exatamente, ficar invisível. O quadro dá a ideia de uma mensagem didática, uma orientação, enquanto a granada sobre a mesa aponta para a rebeldia do ato.

Mas como conseguir tal feito, como desaparecer em meio a um controle que aparenta ser total? Se hoje, com o que Hakim Bey chama de o “fechamento do mapa”, não há mais onde se esconder, não há mais lugar algum no mundo que já não esteja mapeado, que já não pertença a alguém, que já não esteja sendo observado por algum satélite?

### **1.10.1. Falhas / Frestas**

Acreditamos que podemos apontar, a partir dos estudos de Gilles Deleuze e Félix Guattari, certas “falhas” no sistema, “frestas” que permitem “não ser visto”, culminando no conceito de “Zonas Autônomas Temporárias”, de Hakim Bey.

#### **A Máquina de Guerra**

Deleuze e Guattari, em seu livro “Mil Platôs”, apresentam a ideia de que todo aparelho de Estado tem um “fora”, algo de que ele não dá conta, não consegue atingir ou sequer explicar. Esse “fora” seria a Máquina de Guerra. Ela não é apenas um negativo do Estado, é algo que fica entre as articulações deste, mas que ele nunca chega a abranger, que por mais que englobe sempre deixará algo escapar. É puro caos, a guerra, mas não a guerra institucionalizada, de Estado contra Estado (esta seria uma máquina de guerra que teria sido capturada pelo aparelho estatal), mas sim aquela cujo Estado não dá conta, não consegue explicar, mas que sempre está ali, da qual ele não consegue se livrar. É algo que está sempre no limite, vive no limite. Nas palavras dos autores:

O guerreiro está na situação de trair tudo, inclusive a função militar, ou de nada compreender. Ocorre a historiadores, burgueses ou soviéticos, seguir essa tradição negativa, e explicar que Gêngis Khan nada compreende: ele “não compreende” o fenômeno estatal, “não compreende” o fenômeno urbano. Fácil de dizer. E que a exterioridade da máquina de guerra em relação ao aparelho de Estado revela-se por toda parte, mas continua

sendo difícil de pensar. Não basta afirmar que a máquina é exterior ao aparelho, é preciso chegar a pensar a máquina de guerra como sendo ela mesma uma pura forma de exterioridade, ao passo que o aparelho de Estado constitui a forma de interioridade que tomamos habitualmente por modelo, ou segundo a qual temos o hábito de pensar (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p.15).

Ou seja, o Estado por si mesmo nunca terá máquina de guerra. Ele pode até apropriar-se dela para criar uma instituição militar, mas ela sempre lhe gerará problemas. Sempre há algo “fora” de qualquer aparelho estatal, algo que foge à sua própria constituição, algo que esse aparelho não dá conta – a máquina de guerra. Há um “campo perpétuo de interação”, de onde devemos pensar a interioridade e a exterioridade, os bandos e os reinos, a interioridade circunscrita em Estados e a exterioridade naquilo que escapa ou se erige contra eles.

### Pensamento

A partir desses aspectos da máquina de guerra, Deleuze e Guattari afirmam que até mesmo o pensamento já seria por si mesmo conformado a um modelo emprestado do aparelho de Estado, que fixaria seus objetivos e caminhos. Haveria na soberania um *imperium* do pensar-verdadeiro e uma república de espíritos livres, duas cabeças de uma mesma forma Estado, que seriam condição de constituição do pensamento (apesar de que entre estas duas cabeças haver também um “fora”).

Vê-se nitidamente o que o pensamento ganha com isso: uma gravidade que ele jamais teria por si só, um centro que faz com que todas as coisas, inclusive o Estado, pareçam existir graças à sua eficácia ou sanção própria. Porém, o Estado não lucra menos. Com efeito, a forma-Estado ganha algo de essencial ao desenvolver-se assim no pensamento: todo um consenso. Só o pensamento pode inventar a ficção de um Estado universal por direito, de elevar o Estado ao universal de direito. E como se o soberano se tornasse único no mundo, abarcasse todo o ecúmeno, e tratasse apenas com sujeitos, atuais ou potenciais. Já não se trata das poderosas organizações extrínsecas, nem dos bandos estranhos: o Estado torna-se o único

princípio que faz a partilha entre sujeitos rebeldes, remetidos ao estado de natureza, e sujeitos dóceis, remetendo por si mesmos à forma do Estado. Se para o pensamento é interessante apoiar-se no Estado, não é menos interessante para o Estado dilatar-se no pensamento, e dele receber a sanção de forma única, universal (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p. 44).

Ou seja, o Estado usa o pensamento para se engrandecer, criar uma ilusão de universalidade, enquanto o pensamento também se universaliza usando o Estado e transmitindo essa sua forma de pensar como única e total.

Porém, sempre podem aparecer contra-pensamentos, atos de “pensadores privados” que se aproveitam daquele “fora” e se voltam contra a imagem daquele pensamento que é intrinsecamente ligado ao Estado, como os produzidos por pessoas como Nietzsche ou Kierkegaard, por exemplo, cuja atividade foi fazer um pensamento do fora, fazer do pensamento uma máquina de guerra – assim como faz Morrison em *Os Invisíveis*.

### O Espaço Liso e o Espaço Estriado

Deleuze e Guattari mostram que o espaço se apresenta em dois tipos, de natureza distinta: o espaço liso, que é o espaço nômade, onde se desenvolve a máquina de guerra; e o espaço estriado, sedentário, instituído pelo aparelho de Estado. Embora distintos e opostos, um está sempre se traduzindo no outro. O espaço estriado é o espaço da métrica, da delimitação. É como um tecido que tem suas fibras verticais e horizontais cruzadas de maneira uniforme; o espaço liso é o modelo do feltro, uma espécie de “anti-tecido”, que não implica distinção nenhuma entre os fios, nenhum entrecruzamento, mas apenas um emaranhado de fibras que não é homogêneo, mas é liso, “flui” sem estancamento para todos os lados. Da mesma forma a música, que é lisa em sua fluidez, mas é estriada quando tentamos colocá-la em escalas, em oitavas. Como dizem os autores:

Certamente, tanto no espaço estriado como no espaço liso existem pontos, linhas e superfícies (também volumes, mas, por enquanto, deixemos essa questão de lado). Ora, no espaço estriado, as linhas, os trajetos têm tendência a ficar

subordinados aos pontos: vai-se de um ponto a outro. No liso, é o inverso: os pontos estão subordinados ao trajeto.(...) No espaço liso, portanto, a linha é um vetor, uma direção e não uma dimensão ou uma determinação métrica. É um espaço construído graças às operações locais com mudanças de direção. (...) O espaço liso é direcional, e não dimensional ou métrico. O espaço liso é ocupado por acontecimentos ou hecceidades, muito mais do que por coisas formadas e percebidas. É um espaço de afectos, mais que de propriedades. É uma percepção háptica, mais do que óptica. Enquanto no espaço estriado as formas organizam uma matéria, no liso materiais assinalam forças ou lhes servem de sintomas. É um espaço intensivo, mais do que extensivo, de distâncias e não de medidas (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p. 184-185).

Em outras palavras, tudo aquilo que é medido, estratificado, quantificado, ordenado, é espaço estriado. Por outro lado, o não métrico, o fluído, o qualitativo, caótico, é espaço liso. A ordenação e medida do espaço estriado nunca dá conta do espaço liso; um espaço liso não pode ser medido, ele é apenas percorrido. Da mesma forma, um espaço estriado é sempre preenchido passo a passo.

Nos casos dos fractais isso se torna mais claro. Os fractais são naturalmente não passíveis de medição. Toda e qualquer tentativa de quantificar um perímetro ou área fractal é apenas uma tradução de um espaço liso em um espaço estriado. O resultado é sempre obtido no limite, mas nunca é exato, sempre aproximado, sempre deixa algo “sobrando”. Um espaço fractal só pode ser preenchido de maneira fluída. Toda métrica e toda ordenação será sempre uma aproximação. No caso da música, já citada, ocorre a mesma coisa. Quando uma escala passa de uma nota a outra, ou de uma oitava a outra, há um “salto”, vai até o limite para poder passar adiante, e algo se perde ali no meio.

O que nos interessa nesse aspecto apresentado por Deleuze e Guattari, nos diferentes tipos de espaço e na máquina de guerra é o fato de que toda ordenação, toda métrica, toda quantificação sempre deixa escapar alguma coisa, não abrange todo o espaço, sempre deixa algo para trás, sempre tem um “fora”. Seja no pensamento, na ciência, na percepção do espaço ou da própria realidade, nenhuma ordem é completa ou absoluta, nenhuma estrutura é suficiente para dar conta do mundo ou da realidade, para esgotar todos seus aspectos e nuances, e esse



detalhe pode ser a chave para uma possibilidade de liberdade.



Figura 19 - Caos infernal total. Fonte: MORRISON, 1999, Vol. 2. Parte 1, p. 18.

A fala de King Mob na cena acima (Figura 19), descreve exatamente o que queremos mostrar. Quando ele diz que “o caos está sempre à espreita”, está afirmando o mesmo que quando dizemos que o sistema ou o Estado não dá conta do mundo, que toda estrutura é insuficiente para cobrir qualquer espaço de realidade. Haverá sempre um elemento aleatório, não mapeável absolutamente, que poderá servir como caminho ou como arma, dependendo do caso.

O uso desses espaços vazios pode ser interessante para a criação de espaços de liberdade, que discutiremos a seguir, a partir de algumas ideias de Hakim Bey.

### 1.11. ESTRATÉGIAS

No livro “TAZ – Zona Autônoma Temporária” (2001), Bey discorre sobre diversos momentos da história no qual certas pessoas



em certos lugares conseguiram algum tipo de autonomia, montaram sociedades ou comunidades que viviam efetivamente em liberdade. Seu maior exemplo são as redes formadas pelos piratas e corsários do século XVIII, cuja organização, segundo ele, embora voltada basicamente para negócios cruéis, funcionava de forma admirável. Formavam esconderijos em ilhas ou lugares remotos, trocando artigos de luxo e de necessidade, vivendo fora da lei, mas alegremente, livres de todo controle político.

Porém, nos dias de hoje, tais tipos de sociedade são praticamente impossíveis, pois, como já dito, não há mais lugar algum no mundo que já não esteja sob o domínio de alguém ou vigiado por algum governo, instituição ou pessoa. Apesar disso, Bey acredita na possibilidade de liberdade, e quer encontrar um meio de experimentá-la aqui e agora.

Já que hoje o sistema cobre tudo, vigia tudo, está em toda parte, engloba e adquire tudo e todos que tentam se voltar contra ele, de que adianta enfrentá-lo? Diante da impossibilidade de uma “Revolução Social” e diante de um Estado que é só um marionete do poder, por que se importar em lutar? Como enfrentar algo que se tornou pura Simulação?

Segundo Bey, a opção mais lógica e que não jogaria fora o projeto radical de liberdade, seria *desaparecer*.

Através dos aspectos da realidade contemporânea vistos anteriormente, sabemos que toda estrutura tem um “fora”, que todo Estado, sistema ou organização tem “frestas”, que são parte intrínseca de sua formação, depende delas. “O mapa não é a realidade”, ou seja, ele é a abstração de uma malha política imposta por alguém, que nunca pode cobrir a terra na precisão de 1:1 (apenas a consciência o pode). Detecta apenas malhas dimensionais, por que não pode ser exato. Imensidões ficam de fora, espaços deixam-se escapar da fita métrica dentro da complexidade fractal da geografia atual. Embora sempre retificado, um espaço é coberto para deixar outro de fora. Por mais que se sobreponha todos os mapas possíveis, sempre sobrarão frestas, túneis, espaços temporariamente não vistos.

A estratégia então seria encontrar essas frestas, permanecer nelas o tempo necessário ou possível, e antes de ser encontrado, englobado ou esmagado, sumir novamente para reaparecer em outra dessas frestas. Ficar sempre no limite, sempre no fora. Ficar invisível ao sistema. É com isso que Bey cria o conceito de TAZ, a Zona Autônoma Temporária.

### 1.11.1. TAZ

Bey não define (e faz isso de maneira deliberada) o conceito de TAZ, mas a apresenta como um lugar no tempo e no espaço (real ou virtual) em que a liberdade estaria presente, e que quando o Estado ou qualquer força dominadora fosse acabar com ela, ela desapareceria antes disso para ressurgir em outro lugar, em outro tempo, quase como que usando “táticas de guerrilha”.

Em resumo, não queremos dizer que a TAZ é um fim em si mesmo, substituindo todas as outras formas de organização, táticas e objetivos. Nós a recomendamos porque ela pode fornecer a qualidade do enlevamento associado ao levante sem necessariamente levar à violência e ao martírio. A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se refazer em outro lugar e outro momento, antes que o Estado possa esmagá-la. Uma vez que o Estado se preocupa primordialmente com a Simulação, e não com a substância, a TAZ pode, em relativa paz e por um bom tempo, "ocupar" clandestinamente essas áreas e realizar seus propósitos festivos. Talvez algumas pequenas TAZ tenham durado por gerações - como alguns enclaves rurais - porque passaram despercebidas, porque nunca se relacionaram com o Espetáculo, porque nunca emergiram para fora daquela vida real que é invisível para os agentes da Simulação (BEY, 2001, p.17-18).

A TAZ surge então dentro da margem de erro que aparece quando o sistema toma suas abstrações como realidade. Seu grande trunfo é sua invisibilidade, já que o Estado não pode reconhecê-la, pois ela não é algo definido pela história. E assim que ela é nomeada ou representada, ela deve e vai desaparecer, pra brotar em outro lugar, invisível novamente, pois é indefinível pelos termos do Espetáculo:

Assim sendo, a TAZ é uma tática perfeita para uma época em que o Estado é onipresente e todopoderoso mas, ao mesmo tempo, repleto de

rachaduras e fendas. E, uma vez que a TAZ é um microcosmo daquele “sonho anarquista” da uma cultura de liberdade, não consigo pensar em tática melhor para prosseguir em direção a esse objetivo e, ao mesmo tempo, viver alguns de seus benefícios aqui e agora. (...) Em suma, uma postura realista exige não apenas que desistamos de esperar pela revolução, mas também que desistamos de desejá-la. (...) Os espasmos do Estado Simulado serão “espetaculares”, mas na maioria dos casos a tática mais radical será a recusa de participar da violência espetacular, retirar-se da área de simulação, desaparecer (BEY, 2001, p. 18-19).

A TAZ deve ser uma espécie de “acampamento de guerrilheiros ontologistas”, que atacam e fogem, evadindo-se da violência do Estado sempre que possível, pois essa já não tem mais sentido. Atacar principalmente as ideias, e usar a invisibilidade e a invulnerabilidade como táticas, conquistando sem ser notada e movendo-se antes do mapa ser retificado.

### **1.11.2. Nomadismo Psíquico**

Há um aspecto de grande importância na formação da TAZ, que se apresenta sob o conceito de Nomadismo Psíquico. O nomadismo psíquico está ligado intimamente ao que Bey chama de “psicotopologia do cotidiano”, que seria a arte de submergir em busca de potenciais TAZ, ou seja, de procurar “espaços” que estejam momentaneamente abertos e tenham potencial para florescer como zonas autônomas.

O nomadismo psíquico é uma tática, a máquina de guerra de Deleuze e Guattari, um fenômeno que permite andar por entre as “frestas” deixadas pelo sistema, se locomover e agir exatamente nos lugares onde o sistema e o Estado não alcançam e não enxergam, permite nos movermos de maneira desenraizada, desterritorializando-se e territorializando-se a cada vez (para usar termos deleuzianos).

Os nômades psíquicos são “ciganos”, viajantes que percorrem tais “frestas”, desligados de qualquer local ou tempo determinados, e portanto invisíveis ao aparelho do Estado, criados como produtos paradoxais de uma época de velocidade e fetichismo da mercadoria, de uma unidade tirânica que tenta ofuscar toda diversidade cultural e individualidade. E os nômades psíquicos não são só artistas e

intelectuais em busca de aventura e diversidade, mas também os “sem-teto”, turistas, pessoas que “viajam” na internet, enfim, todos nós, em certo momento, em nossos carros ou casas, mudando de estilo de vida a cada pouco.

Ainda sobre os nômades, Bey reflete:

Esses nômades orientam seu percurso por estrelas estranhas, que podem ser núcleos luminosos de dados no ciberespaço ou, talvez, alucinações. Abra um mapa do território; sobre ele, coloque um mapa das mudanças políticas; sobre ele, ponha um mapa da internet, especialmente da contra-net, com ênfase no fluxo clandestino de informações e logística; e, por último, sobre tudo isso, um mapa 1:1 da imaginação criativa, estética, valores. A malha resultante ganha vida, animada por inesperados redemoinhos e explosões de energia, coagulações de luz, túneis secretos, surpresas (BEY, 2001, p. 29).

Nesse sentido, os personagens principais de *Os Invisíveis* são nômades psíquicos, “guerrilheiros ontologistas” que usam a invisibilidade como arma de contraposição a um controle.

Dois exemplos reforçam essa imagem. Dane, ainda antes de se tornar Jack Frost, mas já depois de ter contato com os invisíveis, ser convocado a fazer parte do grupo, para logo em seguida ser largado sozinho, vira um mendigo (Figura 20).

Nessa situação, ele é completamente invisível para as pessoas. Todos o ignoram, como se ele nem existisse. As pessoas andam normalmente da rua, e sua presença não é notada, ele sequer é ouvido. Mas ao mesmo tempo, é essa situação que faz com que ele não seja perseguido pelos “Mirmidões”, agentes do mal, a serviço da ordem.

Outro exemplo é Tom O'Bedlam, um mago da velha guarda, do qual parte da juventude é apresentado ao longo da história, é um louco, que passa a ser uma espécie de tutor de Dane. Ninguém quer ficar perto dele, as pessoas fogem ante sua presença (Figura 21).

É exatamente esse descaso e ignorância sobre Tom, sua invisibilidade política e social, que faz com que ele seja um grande mago, que vive nas ruas há anos, mas nunca foi pego, sempre passou despercebido, tanto pelos agentes do mal quanto pela sociedade em geral.



Figura 20 - Dane mendigando.  
Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 2. p. 4.



Figura 21 - Tom maluco. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 2. p. 7.

Outro recorte reforça essa constatação, em dois níveis: da invisibilidade social apresentada por Tom, e da invisibilidade mágica que ele cria sobre Dane, pra defendê-lo (Figura 22). A articulação dos dois níveis discursivos é usada por Morrison pra passar a mesma mensagem, a de que a invisibilidade é a arma para defender-se frente ao sistema. Percebemos ao longo dos quadros que o guarda não vê Dane, mesmo olhando diretamente para ele. Essa é a mágica de Tom, que ao mesmo tempo que esconde o garoto, esconde a si mesmo, usando uma postura de louco. Quando ele começa a dizer frases sem sentido, o guarda se apressa em dizer “sei, sei!”, e dá a busca por encerrada. Afinal, o que um mendigo louco poderia saber?



Figura 22 - Dane Invisível. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 2. p. 9.

## 1.12. CONSIDERAÇÕES

Segundo Bey, o desaparecimento seria, dentre todas as opções radicais, a mais lógica. Com o fracasso final de uma revolução política ou social, devemos buscar estratégias úteis para uma contínua “revolução de todo dia”, pois apenas o fim do mundo poderia trazer um fim para a nossa vida cotidiana, para nossas aspirações pelo que é bom ou maravilhoso. É nosso dia-a-dia, nosso cotidiano, que queremos mudar e melhorar, e é nele que devemos lutar.

Absolutamente nada, além de um martírio inútil, poderia resultar de um confronto direto com o Estado terminal, esta megacorporação/Estado de informações, o império do Espetáculo e da Simulação. Todos os seus revólveres estão apontados para nós. Por outro lado, com nosso armamento miserável, não temos em que atirar, a não ser numa histerese, num vazio rígido, num fantasma capaz de transformar todo lampejo num ectoplasma de informação, uma sociedade de capitulação regida pela imagem do policial e pelo olho absorvente da tela de TV (BEY, 2001, p. 17).

Assim, o que tentamos aqui foi mostrar que na realidade atual, na qual o Estado não concentra todo o poder, na qual o sistema engloba tudo e já não temos mais contra o que efetivamente lutar, que nenhuma revolução pode transformar efetivamente coisa alguma, devemos abandonar as velhas táticas e velhas armas de luta e usar a única que nos resta ou que parece realmente ser capaz de levar a algum lugar: ficar invisível.

Dessa forma, diante da história contada por Bauman que mostramos no início do texto, pensamos que devemos reconsiderar nossa visão comum sobre tais “espaços” vazios, e sobre essa ânsia de dar visibilidade social a todas as minorias. Talvez o pensamento das pessoas que ainda sonham com uma liberdade política real no mundo, com uma sociedade melhor, deva ser levado a perceber que espaços vazios podem ser usados para esse fim, e que ser invisível talvez seja uma das melhores armas.





## 2. TUDO AO MESMO TEMPO AGORA

O *Tempo* é um dos elementos mais importantes de *Os Invisíveis*. Se o *espaço* com suas resoluções de visibilidade/invisibilidade é o elemento central, que vai articular todo o discurso político por trás da obra, é o *tempo* que será seu horizonte de compreensão. A proposta subjacente à obra de Morrison é a de que para transformarmos nossa visão sobre o homem e sobre o mundo precisamos transformar a nossa visão sobre o tempo.

Se as abordagens tradicionais sobre o tempo, principalmente a de um tempo progressivo e linear, que escorre como um rio rumo ao futuro, já começam a ser questionadas pela filosofia e ciência ainda no início do Século XX, para o senso comum essa transformação parece ficar evidente, ou ao menos ser mais sensível, só no final do mesmo século. Com o fim da Guerra Fria e a derrocada de um modelo que, independentemente de estar ou não de acordo com suas bases filosóficas, previa um progresso linear rumo à uma sociedade igualitária (o socialismo), e a aparente vitória do modelo que pregava um progresso massivo e linear sem fim (o capitalismo) – e que por não ter fim, levaria a *nada* – as pessoas passaram a se abrir para pensar, imaginar e vivenciar novas formas de temporalidade, formas essas que começam a aparecer de maneira muito mais intensa nas artes e na cultura pop – e, consequentemente, nas Histórias em Quadrinhos.

*Os Invisíveis* nos traz algumas novas abordagens e formas de pensar sobre o tempo. Por vezes até contraditórias, elas tendem a nos fazer pensar em outras temporalidades, através da narrativa nos quadrinhos, e por vezes até experimentá-las. Para tanto, Morrison vai apresentando certas definições sobre o que o pensa ser o tempo.

Na Figura 23, Morrison rejeita diretamente a postura que vê o tempo como um rio – que corre linearmente rumo ao futuro – dizendo que ele se parece mais com uma bolha, mas está para uma bolha assim como uma bolha está para um círculo desenhado no chão. O autor vai recorrentemente apresentar o tempo como algo análogo ao espaço, com mais de uma dimensão, o que permitirá que ele também seja percorrido.

A ação na imagem abaixo (Figura 23) faz parte do ritual de iniciação de Lord Fanny como feiticeira. As referências ao tempo místico também são importantes para Morrison, e são usadas para preencher o conjunto de suas interpretações sobre o tempo na HQ. Aqui temos a ideia de que todos os tempos são um só tempo, que é revelado no tempo da iniciação, que nunca acaba. Ao afirmar que o tempo está se dobrando

sobre si mesmo, entrará em colapso e deixará de existir, Morrison está fazendo referência ao fim do mundo e à passagem ao “supercontexto”, outro aspecto central da obra, que veremos mais à frente.



Figura 23 - O tempo não é um rio. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 14, p. 02.

Em uma passagem do segundo capítulo do Volume 2, na qual alguns dos personagens estão sobre uma *mesa* no deserto, realizando um ritual para preparar uma invasão a uma base governamental que farão a seguir, Morrison nos apresenta mais uma dessas temporalidades, seguida de uma breve explicação.

Os personagens estão realizando um ritual sob o efeito de LSD, o que pode explicar as mudanças em sua percepção temporal, mas não invalida a vivência diferenciada do tempo que Morrison quer apresentar. A noite e o dia, o antes e o depois se confundem, se misturam e se atravessam. A linearidade temporal dos quadros é invertida quando lemos a pergunta “já é manhã?” feita pela manhã, e depois lemos a resposta “logo vai ser”, dita ainda à noite. Ou seja, a resposta seria dada antes mesmo da pergunta ser formulada, se pensarmos a partir de uma temporalidade tradicional (Figura 24).

Essa estratégia é usada por Morrison não só para ilustrar, mas para experienciarmos, como leitores, algo que ele assume no quadro seguinte, de que “há apenas um tempo”. Nesse caso, esse pequeno jogo temporal

em apenas dois quadros servem ainda para Morrison trazer à tona outro ponto importante: de que se há apenas um tempo, então há apenas uma morte, um único momento em que tudo no mundo morre junto. É mais uma referência ao fim do mundo, aspecto que vai ganhando cada vez mais importância ao longo da série.



Figura 24 - Há apenas um tempo - Fonte: MORRISON, 1999, Vol. 2, Parte 1, p. 35.

Essa ideia de que todos os tempos são o mesmo pode nos parecer estranha a primeira vista, porque de forma geral ainda estamos presos a um tempo cronológico moderno. Costumamos pensar o tempo como uma sucessão de passado, presente e futuro, sempre nessa ordem, que funciona conosco instalados no presente, em que sempre estamos, e que é o efeito de um passado, sem o qual não existiria, e projetando um futuro que virá. Essa, no entanto, é uma dentre várias formas de pensar o tempo, que foi construída e estabelecida nos últimos séculos.

## 2.1. A CONSTRUÇÃO DO TEMPO

O tempo sempre foi uma preocupação humana - desde o início da humanidade, por motivos puramente práticos, até a filosofia contemporânea, por motivos existenciais. Ao fazer uma breve história do tempo, Luiz Alberto Oliveira (2003) começa descrevendo um experimento feito por Maturana nos anos 1950, no qual fixaram-se, nos nervos de uma rã, eletrodos que identificariam as formas percebidas por ela. Descobriu-se dois padrões básicos na percepção da rã: um padrão-inseto, consistindo em algum objeto pequeno movendo-se no ar horizontalmente, e um padrão-cegonha, consistindo em uma grande sombra que vinha do alto. A rã sempre movia-se em direção ao primeiro e se afastava do segundo. Ela não distinguia formas, quantidades e não reconhecia duração, simplesmente reagia automaticamente aos padrões. O universo da rã era descontínuo.

Oliveira diz que objetos duráveis só foram aparecer na linha evolutiva com os mamíferos, com sinais visuais se unindo ao olfato e audição em um mapa unificado, resultando no nascimento de uma sensibilidade do tempo e espaço (OLIVEIRA, 2003, p. 35). Com os hominídeos, a sociabilidade dos grupos, a tradução dos gestos em palavras e a posterior simbolização e codificação dos sinais, passou-se a acumular repertórios de experiências para serem transmitidos às novas gerações. Essa memória, quando jogada sobre o amanhã, tornava-se antecipação, o que fez com que os primeiros homens conseguissem operar com uma dimensão que antes parecia não ser possível, o futuro.

Na mesma narrativa, Oliveira cita um suposto argumento de Alberto Lef para um programa de TV, que ilustra de forma prosaica essa passagem:

A caçada fora bem-sucedida, e, em torno do alce gigante tombado, a matilha se atarefava nos complexos procedimentos de partilha da presa. Ainda ofegante, apoiando-se na comprida lança que recém extraíra da vítima, a caçadora ergueu os olhos para o ponto prateado que brilhava temporariamente solitário no céu cada vez mais anoitecido. Algo se moveu em seu íntimo, e, num clarão de assombro, recordou uma outra manada, uma outra caçada, nas primícias de um outro inverno – contemplado pelo mesmo ponto de luz, um palmo acima da montanha dos cedros. E então soube, com certeza mais cortante que a obsidiana

com que fazia a morte do alvo servir à vida da tribo, que o retorno da manada, nas vésperas da neve, se repetiria sempre sob aquele luzeiro, naquela posição, sob uma mesma face do céu. A escura seda da noite a tudo abraçava agora, a gota de prata descera, multiplicando-se, na rota para o horizonte, em milhares – mas no olhar da caçadora, acompanhando incansável a derrama de estrelas, ardia agora um fogo de compreensão que acabaria por inflamar os milênios por vir (LEF, Alberto *apud* OLIVEIRA, 2003, p. 37).

Assim, Oliveira argumenta que a observação de que a natureza é rica em regularidades marca o nascimento do tempo e do espaço simbólicos, e da maneira como lidamos com a realidade. É decorrente então, dessa observação das regularidades e reação de acordo a elas, que a primeira ideia de tempo que tivemos foi a do tempo cíclico, e a resposta direta a essa ideia foi a de contagem, com o advento dos relógios e a posterior divisão do tempo em unidades fixas, tudo isso construído praticamente, mas debatido exaustivamente por pensadores através dos séculos.

## 2.2. O TEMPO NA FILOSOFIA

O tempo, para os gregos, era essencialmente circular e contínuo. Por ser assim, Aristóteles o pensava como sem direção, não tendo início, meio ou fim, pois retornaria sobre si mesmo eternamente. Por ele, o tempo é tratado como relativo ao movimento dos corpos, partindo da observação da natureza, e portanto fazendo parte de sua *Física*, denominada como Filosofia Segunda, por dizer respeito à matéria sensível e à substância móvel. Ao indagar-se sobre o ser ou não-ser do tempo, Aristóteles concluiu que ele não existe absolutamente, já que é composto de duas partes que não são – o passado, que já não é mais, e futuro, que ainda não é, e por isso não o trata como um conceito de sua Filosofia Primeira.

Mas, mesmo sendo não substancial, o tempo não pode não existir, pois senão a mudança e o movimento não seriam possíveis. Assim, o tempo só existe relativo à mudança – não há tempo sem movimento e sem mudança, mesmo que o movimento em si não seja o próprio tempo (MARTINS, 2013, p. 16). Assim, ele define o tempo como “o número do movimento segundo o antes e o depois”, ou seja, é definido por uma relação de causalidade que diz que “o passado antecede o presente, e o

presente, como passado do futuro, antecede o futuro, que é o novo presente, e assim sucessivamente, num encadeamento lógico de causa e efeito” (D’AMARAL, 2003, p. 26).

A continuidade do tempo é garantida pois este é dividido em instantes, em “agoras”, que não têm extensão, assim como o ponto não a tem na geometria. Assim, o instante é o limite que divide passado e futuro, e portanto é impossível de ser apreendido. O tempo se torna assim “um *continuum* quantificado e infinito de instantes pontuais em fuga”, o que, segundo Agamben (2008, p. 114), é o primeiro fundamento da incapacidade do homem de dominar o tempo e de sua obsessão por segura-lo ou fazê-lo passar.

Temos que lembrar ainda que essa ideia de Aristóteles sobre o conceito de tempo reforça uma das concepções gregas anteriores de tempo, chamada de *Chronos*, que significa literalmente “tempo”, e que era o deus do Tempo e das estações, a própria personificação do tempo, em contraposição à *Kairós*, que significa “momento oportuno”, e que era filho de *Chronos*. “*Chronos* se refere ao tempo sequencial, cronológico, passível de medição, a duração de um movimento, enquanto *Kairós* seria o tempo em potência, tempo eterno, se referindo a um ponto indeterminável no tempo, à experiência de um momento oportuno, um instante” (MARTINS, 2013, p. 14).

Já com o cristianismo, a concepção de tempo muda de sua representação circular para uma linha reta. O universo inicia com a criação divina, como narrado no Gênesis, e avança e avançará em uma única direção e sentido até o fim dos tempos, o Juízo Final, conforme descrito no Apocalipse. Ainda assim, a ideia aristotélica de tempo como uma sucessão contínua de instantes é mantida.

Agostinho, em suas *Confissões*, pensa analogamente à ideia aristotélica da divisão do tempo em partes e de sua sucessão temporal, dizendo que

Se pudermos conceber um espaço de tempo que não seja mais suscetível de ser subdividido em mais partes, por mais pequeninas que sejam, só a esse podemos chamar tempo presente. Mas este voa tão rapidamente do futuro ao passado, que não tem nenhuma duração. Se a tivesse, dividir-se-ia em passado e futuro. Logo, o tempo presente não tem nenhum espaço (AGOSTINHO, 1987, p. 219).

O problema que Agostinho encontra, no entanto, é que se o presente não tem nenhum espaço, então o tempo não pode ser medido, já que o passado não o pode ser porque já não existe e o futuro também não, porque ainda não é. Assim, contrapondo-se à Platão, sua grande influência, Agostinho transfere a medida do tempo do movimento dos corpos celestes para a consciência. O tempo é percebido por uma consciência, e sua medição se dá na própria consciência, pela recordação do passado através da memória e na antecipação do futuro através da esperança.

Para Santo Agostinho, o tempo está ligado à memória, à intenção, à espera. Sua realidade está na alma, no distender-se (distensão) da vida interior do homem. Pertence à alma, distensão de si mesma, uma continuidade entre memória, intenção e espera. Enquanto a discussão sobre como medir o tempo segue em seu pensamento, conclui, através da menção de um hino no qual a sílaba longa vale o dobro da breve e que apenas se mede tal “tempo” devido ao que ficou em sua memória. Ou seja, quando se mede o tempo, em Santo Agostinho, mede-se o que está em sua memória. Mede-se a lembrança, o que ficou do tempo, sua impressão. Caráter psicológico no qual o tempo pertence à consciência (MARTINS, 2013, p. 23).

Assim, com Agostinho, temos um tempo que se dá fora de nós, mas que ainda depende de um caráter interno para ser medido – não é absoluto – mas que substitui o círculo temporal dos gregos pela via reta de Cristo, em que nada se repete, como pensavam os antigos, mas tudo é novo e acontece uma só vez, rumo ao juízo final e à salvação.

Na modernidade, o tempo progressivo e retilíneo do pensamento cristão é reduzido a um processo estruturado de acordo com o antes e o depois, em uma forma laica. Segundo Agamben,

Esta representação do tempo como homogêneo, retilíneo e vazio nasce da experiência do trabalho nas manufaturas e é sancionada pela mecânica moderna, a qual estabelece a prioridade do movimento retilíneo uniforme sobre o movimento circular. A experiência do tempo morto e subtraído à experiência, que caracteriza a vida nas grandes cidades modernas e nas fábricas, parece dar crédito

à ideia de que o instante pontual em fuga seja o único tempo humano. O antes e o depois, estas noções tão incertas e vácuas para a antiguidade, e que, para o cristianismo, tinham sentido apenas em vista do fim do tempo, tornam-se agora em si e por si o *sentido* e este sentido é apresentado como verdadeiramente histórico (AGAMBEN, 2008, p. 117).

Passa-se então a tomar como noção-guia a ideia de *processo*, que dá sentido à temporalidade, no lugar dos “agoras” inapreensíveis dos antigos e dos cristãos. Tornando-se pura cronologia, sob as rédeas das ciências da natureza, o tempo é pautado por processos orientados cronologicamente, definidos pelas noções de *desenvolvimento* e *progresso*. A história, e o próprio tempo, passam a ser pensados a partir de uma ideia de progresso contínuo e infinito.

É essa ideia moderna que gere a concepção de tempo do senso comum até hoje. Marx, que embora não tenha propriamente uma teoria sobre o tempo, aponta para uma ideia de história que não se encaixa com a concepção de tempo como sucessão infinita de instantes pontuais. Ainda assim, seu pensamento sofreu apropriações pelo senso comum e mesmo por algumas vertentes acadêmicas, nas quais o tempo “comunista” aparece também como progressivo e linear – não sem um fim, progresso eterno, como o tempo da modernidade assumido pelo capitalismo, mas rumo à uma sociedade perfeita, sem luta de classes, portanto sem história, e consequentemente sem tempo.

Há, no entanto, filósofos que, já no Século XX, começaram a pensar o tempo fora dessa linha progressiva que dominava as concepções desde os medievais. Um dos exemplos paradigmáticos é o alemão Edmund Husserl, que para fundar seu método fenomenológico teve que repensar e reestruturar toda concepção de tempo das filosofias anteriores.

Para Husserl, o tempo fenomenológico é uma forma de unidade de todos os vividos em um “fluxo de vivido”, diferente do tempo cósmico, objetivo. Para ele, a percepção ordinária de um objeto temporal pela consciência define o momento presente. Esse momento é formado pela retenção de outras percepções ordinárias, desde uma impressão original passada, em um *continuum*. Do mesmo modo, um *continuum* análogo aponta para o futuro projetando conteúdos, o que Husserl chama de protensões. Assim, um momento no tempo agora seria formado por um conjunto de retenções de percepções passadas associado a um conjunto de protensões, de antecipações futuras.



A grosso modo, a ideia que podemos desprender das complexas formulações husserlianas é a de que cada momento no presente é formado por um conjunto de experiências passadas e outro de expectativas futuras, ao mesmo tempo, para a consciência.

É essa interpretação de Husserl sobre o tempo que foi absorvida pelo filósofo alemão Martin Heidegger na sua tentativa de pensar o tempo como o horizonte de compreensão do ser, em sua famosa obra *Ser e Tempo*. Ao tentar reformular toda abordagem da filosofia tradicional acerca do problema do Ser, Heidegger concebe também uma nova forma de tratar o problema do tempo.

Para ele, com a entificação do ser houve uma presentificação do tempo. O tempo foi considerado ao longo da história como uma sucessão de agoras, pontos determinados em uma linha do tempo sendo marcados por um relógio, o que Heidegger chama de compreensão vulgar do tempo, já que o que é mostrado por essa marcação não é propriamente o tempo, mas pontos naquilo que seria o tempo.

O tempo entendido como infinito na verdade revela, ainda mais profundamente, segundo Heidegger, o nivelamento e o encobrimento do tempo do mundo inserido nessa interpretação, e com isso o encobrimento da própria temporalidade e da condição existencial do ser como ser temporal, ou seja, finito. A ontologia clássica chegou a pensar o ser a partir do tempo, mesmo quando o opôs ao devir, usando-o como critério ontológico e ôntico, segundo Heidegger, para uma distinção ingênua das diversas regiões do ser. Entretanto, não se há questionado expressamente quanto à função ontológica fundamental do tempo, pois ele é considerado como um ente por entre os entes, assim como o próprio ser foi tratado pela Metafísica. Ambos, ser e tempo, foram tratados como seres simplesmente dados, e assim compreendidos perderam seu sentido original (MARTINS, 2013, p. 37).

Assim, em sua nova concepção, o tempo para Heidegger passa a ser entendido como o horizonte de compreensão do ser. Porém, a compreensão desse tempo só é possível a partir de um ser que se compreende a si mesmo a partir da diferença como abertura, o que o autor chama de *Dasein*. A partir de uma profunda construção hermenêutica

sobre o *Dasein*, Heidegger chama esse horizonte de compreensão de *temporalidade* do ser, “o tempo posto em evidência como sentido do ser” (MARTINS, 2013, p. 64).

Dessa forma, a temporalidade é pensada como um fenômeno que unifica três momentos que Heidegger chama de *ekstases* temporais, que são o *porvir* (relativo à compreensão vulgar de futuro), o *vigor de ter sido* (relativo ao passado) e a *atualidade* (relativo ao presente), que são os modos de compreensão existencial do tempo, e recebem essas denominações para escapar da compreensão imprópria do tempo.

A cada vez, quando de modo autêntico, o *Dasein* antecipa seu porvir, incluindo aí a expectativa da morte, sempre iminente, retoma ou repete seu vigor de ter sido, ao mesmo tempo que *decide* na atualidade. Na linguagem vulgar, a cada decisão, cada momento, presente, passado e futuro articulam-se para formar o que se é.

Essa unificação dos três elementos da temporalidade em uma só estrutura, apresentando uma concepção de tempo que escapa da ideia de um movimento de um antes em direção a um depois, linear e progressivo, nos permite pensar de uma nova forma o tempo nas histórias em quadrinhos em geral, bem como dialogar com as ideias sobre o tempo já apresentadas no início do capítulo, e ainda problematizar sobre como Morrison articula tais ideias ao longo de *Os Invisíveis*.

### 2.3. O TEMPO NAS HQS

Costumamos pensar os quadrinhos como portadores de uma temporalidade linear, na qual cada quadro é um instante congelado no tempo, e a apresentação sequencial de quadros é o que faz o tempo “andar” e cria a ilusão de movimento. Scott McCloud, no entanto, em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995), nos mostra que o tempo nos quadrinhos é muito mais complexo do que isso. Uma sequência de quadros mostrando um movimento simples acaba funcionando dessa forma, mas as possibilidades temporais nas HQs podem ser surpreendentes.

Na página abaixo (Figura 25), temos uma sequência com um movimento relativamente simples, formado por imagens que funcionam como fotografias mostrando recortes de tempo. É uma das primeiras cenas da série, na qual Dane joga um coquetel Molotov na biblioteca da escola. Vemos no primeiro quadro o Molotov aceso, parado no ar, com os traços de movimento (sabemos, pela página anterior, que ele foi arremessado por Dane). O segundo quadro mostra a biblioteca vazia, e o

terceiro, a mesma cena, mas com o Molotov no ar e a janela quebrada. O quarto quadro é uma cena externa que mostra o prédio explodindo.



Figura 25 - Tempo e movimento. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 5.

Todas as cenas são estáticas, e é a série, mais alguns elementos formais como traços, por exemplo, que nos dão a ideia de movimento, que acontece linearmente no tempo, quadro a quadro.

No entanto, para além de exemplos simples como esse, o que McCloud nos mostra é que mesmo um único quadro pode conter temporalidades distintas, indo além de um único instante congelado no tempo.

Segundo McCloud, basta a presença da palavra ou de uma onomatopeia para que o quadro já assuma uma duração, um tempo maior que um instante. Mesmo com a imagem estática, no quadro abaixo

(Figura 26), temos a impressão de que alguns segundos se passam na cena, enquanto o professor chama por Dane e ele demora a olhar ou prestar atenção. O tempo da cena é mais longo do que os instantes quase fotográficos da cena mostrada anteriormente, e esse efeito é conseguido pelo simples uso da palavra escrita. A cena tem *duração*.



Figura 26 - Tempo em um quadro. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 9.



Figura 27 - Tempo estendido. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 11.

Nesta outra cena (Figura 27), a situação é análoga, e percebemos, assim, que com as falas mais longas, o tempo no quadro também é estendido. Percebemos que a fala de Dane demora alguns segundos, e a resposta de sua mãe ainda mais. Imaginamos a cena toda, Dane parado reclamando e em seguida sua mãe se explicando enquanto se arruma em frente ao espelho. Há um tempo estendido no quadro, a duração é maior, e facilmente percebemos isso.

McCloud diz que podemos pensar o tempo dentro do quadro ou quadro a quadro como uma corda que vai sendo percorrida, normalmente da esquerda para a direita, no sentido em que somos acostumados com a

leitura e escrita. No entanto, segundo ele, os quadrinhos têm a propriedade de emaranhar completamente tal “corda”.

Nos quadrinhos, como em filme, TV e “vida real”, é sempre *agora*. *Este* quadro é só ele, representa o *presente*. Qualquer quadro anterior representa o *passado*. Do mesmo modo, todos os quadros que ainda virão – o próximo, por exemplo – representam o *futuro*. Todavia, diferente de outras mídias, nos quadrinhos o passado é mais do que apenas uma *lembrança*, e o futuro, mais do que só *possibilidade*. O passado e o futuro são reais e visíveis, e estão ao nosso redor. Onde seus olhos estiverem concentrados, esse vai ser o *agora*. Só que seus olhos também captam a *paisagem circunvizinha* do *passado* e *futuro* (MCCLOUD, 1995, p. 104).

Ou seja, mesmo que se espere que o olhar do leitor vá sempre em frente, siga linearmente quadro a quadro, ele visualiza paralelamente outros quadros, tanto “futuros” quanto “passados”, ao *mesmo tempo*, e ainda pode, arbitrariamente, passar várias páginas à frente, ou então voltar, tendo uma outra experiência da temporalidade da história.

Mas além das possibilidades que o leitor tem de perverter a temporalidade pensada para a narrativa, os autores concebem vários artifícios para conduzir os leitores por temporalidades completamente novas, que fogem totalmente ao padrão linear. Morrison é muito hábil em fazer isso, e *Os Invisíveis* é uma das histórias cujas experiências com a temporalidade nas HQs foi das mais profícuas. Ali, o tempo é problematizado como conteúdo, mas também como forma.

Na página abaixo (Figura 28), vemos Morrison usando um artifício bem comum nas HQs para trabalhar com temporalidades paralelas. No caso, Dane está sentado em um banco de uma praça e olha para o revólver que tem guardado em seu casaco. Isso desperta a lembrança do homem que ele matou usando tal arma, um miliciano encapuzado e armado que o perseguia – a primeira pessoa que Dane matou na vida. Percebemos facilmente os quadros que representam a lembrança de Dane. A fim de representar o passado pela memória do personagem, os quadros saem da sequência colorida e são apresentados em preto e branco, com exceção do sangue que jorra da vítima, que é mostrado em vermelho, dando maior contraste e maior dramaticidade à cena – é sobre morte que a lembrança se trata. O último quadro volta à “temporalidade normal”, representado

em cores novamente, mostrando Dane triste, quase chorando, pela força e impacto da lembrança recente.



Figura 28 - Lembrança. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 16, p. 4.

O uso de cores e tons em preto e branco ou esfumados ou de requadros e bordas diferenciadas é comum nas HQs para representar lembranças, *flashbacks*, outras temporalidades ou mesmo sonhos e delírios. Morrison, no entanto, por ter o tempo como uma das temáticas da obra, utiliza outras maneiras para tratar formalmente o tempo.

O segundo arco do segundo volume da série passa a ter o tempo como objeto principal. É nele que Takashi, empregado do milionário Mason, revela ter criado uma máquina que permite viajar no tempo. É



com essa máquina que Ragged Robin teria vindo do futuro, e com ela que deveria voltar para lá. Takashi consegue esse feito por descobrir que o tempo é algo diferente do que pensamos.



Figura 29 – Representação do tempo. MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 6, p. 19.

No nosso universo subjetivo, experimentamos três dimensões de espaço e uma de tempo. No entanto, acredito que o tempo, como o espaço também tem mais de uma dimensão. Pense no tempo-espaço como um sistema multidimensional que se auto-perfeioa, no qual tudo que já aconteceu ou vai acontecer ocorre simultaneamente. Acredito que o espaço-tempo é um tipo de objeto, geométrico e

supersólido. Creio que pode até ser um tipo de holograma no qual energia e matéria são subprodutos da superposição de dois sistemas mais elevados (MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 5, p. 19).

Assim, sua máquina permitiria percorrer o tempo, saltar para fora do tempo e vê-lo como um objeto. Nessa perspectiva, ele já teria inventado a máquina no futuro, e mandou uma mensagem em forma de origami para seu avô, no passado, para que entregasse a ele próprio e o levasse a se inspirar a conceber a ideia da máquina naquele momento. Ou seja, tudo já estaria dado, todos os tempos existiriam juntos, ao mesmo tempo, e tudo que é feito se dá para realizar algo que *já* foi feito, mesmo no futuro.

Para representar a máquina funcionando e “quebrando” o tempo, Morrison usa um conjunto de quadros distorcidos, como se as inúmeras facetas da máquina levando Robin se “espalhassem” para todos os lados do tempo, como fotografias jogadas ao vento (Figura 29).

Recorrente também é uso por Morrison de quadros colocados lado a lado, como que linearmente, mas apresentando temporalidades diversas, mas que se ligam por uma situação que as concebe como todas acontecendo ao mesmo tempo, embora com distância de anos entre si.



Figura 30 - Lord Fanny em um só tempo. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 14, p. 20.



Essa sequência (Figura 30) se passa durante a narrativa do ritual de iniciação de Lord Fanny. No primeiro quadro, é ela menina, com dez anos de idade, durante o ritual em si, em uma pirâmide asteca no México, seminua, com a virilha sangrando por ser cortada pela avó para enganar os deuses, pensando estar morrendo pelo sofrimento do ritual. No segundo quadro, é ela adolescente, no Rio de Janeiro, ajoelhada no banheiro, com as roupas rasgadas e hematomas pelo corpo, achando que iria morrer por ter sido espancada, logo após se prostituir pela primeira vez. No terceiro quadro ela está com 23 anos, em Nova Iorque, caída no chão do quarto, sangrando, temendo morrer por ter apanhado de um agente inimigo.

Nos três casos ela reconhece presente, passado e futuro a cada momento, juntos, como definidores do que ela *é*, a cada vez, e sempre. Essa passagem ilustra muito bem o pensamento fenomenológico de que o futuro é algo que temos de ser na medida em que não podemos recusar a sê-lo, ou, em outras palavras, que o nosso futuro já *é*, a cada vez no presente, bem como o passado só *é* no presente. Para uma melhor compreensão dessa complexa abordagem sobre a temporalidade que faz a fenomenologia, tentaremos pensar por um ponto de vista existencial, a partir dos escritos do filósofo francês Jean-Paul Sartre.

## 2.4. A DESCRIÇÃO FENOMENOLÓGICA SARTRIANA DO TEMPO

Sartre também considera que a temporalidade não pode ser pensada como uma sucessão de “agoras”. Os chamados três “elementos” do tempo – presente, passado e futuro – não devem ser pensados como um conjunto de “dados”, uns que já foram, outros que ainda não são, que somamos como uma série infinita para chegamos no que chamamos de “tempo”. Se pensarmos o tempo como essa sucessão infinita de agoras, cairemos no mesmo problema aristotélico-agostiniano, pois assim, o passado não é, pois já não é mais; o futuro não é, por ainda não é; e o presente não é, por ser apenas um ponto sem dimensão que separa o passado do futuro.

Assim, para estudarmos a temporalidade, é preciso aborda-la como uma totalidade que dá significação às suas estruturas secundárias, dominando-as. Ainda assim, se faz necessária uma descrição fenomenológica das três dimensões temporais (os ekstases) sempre exaltando o caráter de “não autonomia” destas, sempre pensadas sobre um fundo da totalidade temporal, bem como a função provisória e metodológica de tal descrição.

### 2.4.1. O Passado

Sartre aponta que o senso comum varia em duas interpretações do passado, ambas vagas. A primeira é a de que o passado não é mais. Assim, atribui-se valor apenas ao presente, o que traz consigo o problema de explicar como ainda vivenciamos o passado em nossas memórias e recordações. Na tentativa de solucionar esse problema, surgem teorias como as das impressões cerebrais, que diz que a recordação do passado continua existindo graças a uma modificação no presente, uma impressão que ficaria marcada nas nossas células cerebrais.

Assim, tanto as impressões presentes quanto as memórias passadas seriam impressões cerebrais em ato no nosso corpo. Quando uma recordação é “ativada” pelo cérebro, é um processo presente que a faz surgir. Mas dessa forma não há maneira de distinguir uma imagem mental presente de uma recordação, e nem de distinguir essas duas de uma “imagem-ficção”, já que ambas apresentam as mesmas características. As tentativas internas de superar essas dificuldades, segundo Sartre, falham pela impossibilidade de constituir uma dimensão do passado utilizando apenas elementos do presente.

A segunda interpretação do passado feita pelo senso comum seria a de atribuir uma existência “honorária” ao passado. O passado seria então um ser que perdeu a “eficiência”, que se “recolheu”, mas não perdeu seu ser. Bergson teria usado essa estratégia: para ele, quando algo entra no passado, ele permanece em seu lugar, pra toda eternidade, não deixando de ser, apenas deixando de agir. Ainda assim, essas posturas frente ao passado são incapazes, para Sartre, de explicar como o passado pode renascer para nós, infestando-nos.

Uma inversão disso, aos moldes husserlianos, com a consciência presente engatando as consciências passadas em um jogo de retenções, impedindo-as de ser aniquiladas, também não funcionaria, já que as retenções, assim como as protensões, “se chocam contra os vidros do presente”, mas não conseguem rompe-los. Assim, nada se ganha tentando outorgar ser ao passado. Dessa forma, nos resta cortar os laços entre o passado e o presente.

Ao nos vermos em meio ao mundo, não temos mais como distinguir aquilo que “não é” daquilo que “já não é mais”. Mesmo se pensarmos que aquilo que já não é chegou a ter algum nexos com o ser, enquanto aquilo que não é nunca o teve, deixamos passar a lei do instante intramundano, que diz simplesmente que “o ser é”, ou seja, nada do que

não é pode, de forma alguma, ser representado, já que o ser esgota-se no ato de ser.

Nenhuma negação, seja radical ou suavizada em ‘não... mais’, pode ter lugar nesta densidade absoluta. Posto isso, o passado bem pode existir à sua maneira: as pontes estão cortadas. O ser nem mesmo ‘esqueceu’ seu passado: seria ainda uma forma de conexão. O passado lhe escapuliu como um sonho (SARTRE, 1998, p. 162).

Segundo Sartre, tanto Descartes quanto Bergson isolaram o passado do presente, mas fracassaram em suas tentativas de religá-los, pois o presente, depois de separado, nega o passado com todas as suas forças.

Se houvessem considerado o fenômeno temporal em sua totalidade, teriam visto que “meu” passado é antes de tudo “*meu*”, ou seja, existe em função de certo ser que eu *sou*. O passado não é *nada*, também não é o presente, mas em sua própria fonte acha-se vinculado a certo presente e certo futuro. Esta qualidade de pertencer-a-mim de que falava Claparède não é uma nuance subjetiva que vem romper a recordação: é uma relação ontológica que une o passado ao presente. Meu passado não aparece jamais no isolamento de sua “preteridade”; seria até absurdo considerar que pudesse *existir* como tal: é originariamente passado *deste* presente. E é assim que deve ser elucidado previamente (SARTRE, 1998, p. 162).

Sartre apresenta um exemplo, no qual escreve que Paulo, em 1920, era aluno da Escola politécnica. Começa então a indagar quem “era” esse Paulo. Se considerarmos o Paulo de 1920, o tempo verbal deveria ser “Paulo é”. Se transformarmos esse em um Paulo do passado, a relação com o Paulo do presente ficaria rompida, já que aquele homem qualificado como estudante da Escola Politécnica ficaria no passado, em 1920. Há a necessidade, assim, de uma síntese recognitiva que vai do presente em contato com o passado, o que só é possível de conceber como modo de ser originário. Sem essa síntese, cairíamos em um fluir de “agoras” e em uma pluralidade de “Eus”.

Assim, é preciso que haja um passado, ou alguém que era esse passado, para termos a permanência. Mas, ao mesmo tempo, só poderemos religar o passado ao presente ao estabelecermos que a permanência existencial do ser que está sob forma de passado tem de surgir originariamente de meu *presente atual*; ou seja, que o passado de Paulo de ontem é uma transcendência pra trás do presente de Paulo de hoje.

Dessa forma, os tempos apontam seres que existem, com modos de ser diversos, sendo que um deles *é*, ao mesmo tempo em que *era* o outro. O passado é sempre passado de alguém, cada homem *tem* seu passado. O que há são passados concretos, passados particulares, que se unem em um passado universal, e não o contrário.

Embora tenhamos chegado ao fato de que há seres que *têm* passado, mas não qualquer ser. Como o passado não pode *ser* o presente, apenas infesta-lo, o Em-si<sup>9</sup>, cujo presente é o que *é*, não pode *ter* passado. *Ter* um passado pode ser substituído por “ser seu próprio passado”. Ou seja, somente o homem comporta a existência de um passado, exatamente por que ele “tem-de-ser o que *é*”. Mas como o presente pode *ser* o passado?

O nó da questão reside evidentemente no termo “era”, que, servindo de intermediário entre presente e passado, não é em si mesmo nem inteiramente presente nem inteiramente passado. Com efeito, não pode ser nem um nem outro, já que, em tal caso, estaria contido no interior do tempo que denotaria seu ser. O termo “era” designa, pois, o salto ontológico do presente ao passado e representa uma síntese original desses dois modos de temporalidade (SARTRE, 1998, p. 167).

Para entender essa síntese, temos que compreender que “era” é um modo de ser, e assim, eu não tenho o meu passado, eu o *sou*. Quando alguém elogia ou critica um ato que pratiquei ou um humor que manifestei, eu reajo com mágoa ou lisonja. Nunca fico indiferente ao meu passado, sempre reajo a ele. Posso, também, tentar dissociar-me do meu passado, em forma de progresso, como quando digo “não sou mais o que

---

<sup>9</sup> O “em-si” é o mundo, o mundo das coisas materiais. O “em-si” é o ser. Ele é idêntico a si mesmo. O “em-si” se esgota em ser o que ele *é*, e isso de um modo tão radical que consegue escapar à própria temporalidade (Bornheim, 1971, p. 34).

eu era”, mas é uma negação como uma reação secundária que afirma meu próprio ser passado num primeiro momento, para depois tentar negá-lo.

Se eu não fosse meu passado, ele não existiria, nem para mim nem para ninguém mais. Meu passado só vem ao mundo através de mim, embora eu não lhe dê o ser, ou seja, ele não é minha “representação”. Tenho-de-ser meu passado, e não tenho possibilidade alguma de não sê-lo. Há sim, a possibilidade de ressignificar o passado, já que ele já foi um presente que teve seu futuro. Ou seja, o que o passado era, é o que é. É um Em-si, e o que eu tenho com o passado é uma relação como a do Em-si, a de uma identificação consigo mesmo. “O passado é o Em-si que sou enquanto *ultrapassado*” (SARTRE, 1998, p. 171).

Por fim, Sartre apresenta a maneira como o Para-si<sup>10</sup> “era” seu próprio passado. Já é sabido que no ato originário no qual o Em-si fundamenta-se ao nadificar-se, aparece o Para-si, e este é o fundamento de si mesmo, através do fracasso do Em-si. Mas o Para-si nunca consegue livrar-se do Em-si.

O Em-si ultrapassado permanece e o impregna como sua contingência original. O Para-si não pode alcançá-lo jamais, nem pode captar-se como sendo isso ou aquilo, mas tampouco pode evitar ser à distância de si aquilo que é. Esta contingência, este peso à distância do Para-si, que ele não é jamais, porém tem-de-sê-lo como peso ultrapassado e conservado na própria ultrapassagem, é a *facticidade*, mas também o passado. Facticidade e passado são duas palavras para designar uma única e mesma coisa. O passado, com efeito, tal como a facticidade, é a contingência invulnerável do Em-si que tenho-de-ser, sem nenhuma possibilidade de não sê-lo (SARTRE, 1998, p. 171).

O passado é o ser que não tem a capacidade de determinar as minhas motivações, mas pode paralisa-las com sua contingência, por que ele não pode ser suprimido ou modificado. Não posso voltar ao passado,

---

<sup>10</sup> O ser “em-si” se contrapõe ao ser “para-si”, pois o primeiro é o “ser do fenômeno” enquanto o segundo é o “ser da consciência”. Desse modo, ambos são diferentes. Daí a afirmação: “O ‘em-si’ é incriado e atemporal, o para-si autocria-se continuamente no tempo. Enquanto que o primeiro é sempre idêntico a si próprio, o segundo “não pode coincidir consigo” (Moraiva, 1985, p. 38). O para-si é, basicamente, o homem.

pois ele é o que sou sem poder vive-lo. Em seguida, para explicar como um acontecimento do Para-si torna-se passado, como se dá tal modificação de ser, Sartre passa a averiguar então o presente.

#### 2.4.2. O Presente

O presente é Para-si, ao contrário do passado, que é Em-si. Pensado rapidamente, o presente é aquilo que é, em contraposição ao passado, que já não é, e ao futuro, que não é ainda. Mas como já apontado, levado ao extremo, o presente torna-se um nada, um ponto vazio entre passado e futuro.

O primeiro aspecto a ser apontado sobre o presente, é seu óbvio caráter de *presença*. O presente se opõe ao passado, como já visto, mas também ao *ausente*, ou seja, o presente é presença a... Estar presente é estar presente ao mundo, à mesa, à cadeira, ao quarto. É estar presente ao ser-Em-si. Em contrapartida, o ser-Em-si não pode estar presente a mim. Não há uma relação recíproca de presenças. Ou seja, estar presente a... significa existir fora de si junto a..., uma relação ontológica de síntese. Estar presente a esta mesa é estar junto a ela não sendo esta mesa, não sendo Em-si – o Em-si simplesmente é, não é passado ou presente.

Dito de outra forma, o presente só pode ser presença do Para-si ao ser-Em-si, concomitantemente, é Para-si ao mesmo tempo em que é presente ao ser. É exatamente a presença do Para-si que permite com que haja uma totalidade de ser-Em-si.

Desse modo, o Para-si faz com que os seres sejam *para* uma mesma presença. Os seres se revelam como co-presentes em um mundo onde o Para-si os une com seu próprio sangue, pelo total sacrifício ek-stático de si que denominamos presença. “Antes” do sacrifício do Para-si seria impossível dizer se os seres existiam juntos ou separados. Mas o Para-si é o ser pelo qual o presente entra no mundo; os seres do mundo são co-presentes, com efeito, na medida em que um mesmo Para-si se acha ao mesmo tempo presente a todos. Assim, o que se chama ordinariamente Presente, para os Em-si, se distingue claramente de seu ser, embora *não seja mais* que seu ser: é somente sua co-presença na medida que um Para-si lhes é presente (SARTRE, 1998, p. 175).

Para além disso, Sartre ainda afirma que a Presença implica uma conexão por um nexo de interioridade, um nexo negativo. Aquele que está presente a..., ao ser presente, nega ser o ser ao qual está presente. Ou seja, a presença é o Para-si presente na medida em que não é. Dito sucintamente, o Presente não é.

O Para-si não tem ser por que este está sempre ao longe, mas também porque coloca-se para si como não sendo o ser – é sim sempre consciência de... Como a estrutura que está na base da intencionalidade é a negação, o Para-si é negação de... Constitui-se fora, negando a coisa e a partir dela. E é também o presente essa negação ao ser, fuga perpétua do ser. Não pode-se dizer que é uma da tarde para o Para-si, mas pode-se dizer que o Para-si está presente a um relógio que marca uma da tarde. Assim, “é impossível captar o Presente em forma de instante, pois o instante seria o momento em que o presente é. Mas o presente não é; faz-se presente em forma de fuga” (SARTRE, 1998, p. 177).

### 2.4.3. O Futuro

Tendo seu ser fora de si, atrás, como passado, e adiante, como futuro, o Para-si “é fuga fora do ser co-presente e do ser que era, rumo ao ser que será” (SARTRE, 1998, p. 177). E assim Sartre encaminha para a explicitação do futuro.

Primeiramente, ele nos faz observar que o Em-si não pode ser futuro ou conter parte de futuro, pois é sempre ato. Se existisse um futuro do Em-si, seria ele também Em-si, e portanto cindido do ser, assim como demonstrado anteriormente acerca do passado. O futuro só aponta no horizonte através de um ser que é seu próprio porvir, um ser que tem-de-ser o seu ser. Analogamente ao que foi descrito para o passado, encontramos aqui estruturas ek-státicas semelhantes para o futuro.

Em seguida, Sartre mostra a necessidade de recusar a ideia de porvir como *representação*. Se o futuro for representado – e aqui Sartre remete-se a Heidegger – ele deixa de ser objeto do porvir e torna-se objeto comum de minha representação. O Para-si não é apenas presente, está pleno de futuro, mas não representando o porvir ou estabelecendo possibilidades de previsão temática, mas sim *sendo* o próprio porvir. Um jogador de ténis, no exemplo sartriano, assume posições e age em quadra, sempre fundindo-se com seu futuro, cada ação com sentido para o estágio futuro seguinte, mas não representando ou prevendo o futuro a cada vez, mas sendo o porvir, fundindo-se com ele, com uma relação interna da consciência com o futuro.

Para compreendermos isso, temos que nos afastar da ideia de um futuro como um “agora” que ainda não é. “O futuro é o *que tenho-de-ser* na medida em que posso não sê-lo” (SARTRE, 1998, p. 179). Quando Para-si se faz presente não sendo o ser ao qual está presente e tendo sido seu ser no passado, se faz presente como fuga, fuga do ser presente que não é, e do ser que *era*. Mas essa fuga é sempre uma fuga *rumo* a algo. Nesse caso, é uma fuga rumo a seu ser. O futuro é então é a falta relativa à fuga do Para-si do ser ao que se encontra presente.

O Futuro é revelado ao Para-si como aquilo que o Para-si ainda não é, na medida em que o Para-si constitui-se não-teticamente para si como um ainda-não na perspectiva desta revelação e faz-se ser como um projeto de si mesmo fora do Presente rumo ao que não é ainda. E decerto o futuro pode ser sem esta revelação. E esta revelação exige, por sua vez, ser revelada a si, ou seja, exige a revelação do Para-si a si mesmo, caso contrário o conjunto Revelação-revelado cairia no inconsciente, que dizer, no Em-si. Assim, somente um ser que é para si mesmo seu revelado, ou seja, cujo ser está em questão para si, pode ter um Futuro. Mas, reciprocamente, tal ser só pode ser para si na perspectiva de um Ainda-não, pois capta-se a si mesmo como um nada, quer dizer, como um ser cujo complemento de ser está à distância de si. À distância, ou seja, para além do ser. Assim, tudo que o Para-si é para além do ser é o Futuro (SARTRE, 1998, p. 180-181).

É pelo futuro que um porvir chega ao mundo. A fórmula “devo mudar para me tornar o que era” amplia-se, pois devo mudar em um mundo que também já é *mudado*, mudado a partir do que é agora. Ou seja, eu que dou possibilidades ao mundo a partir do que capto nele, formando um projeto futurizador, que distingue-se do imaginário.

Mas o futuro também é algo que espera o Para-si que sou. Quando digo que “eu serei rico”, o que se entende é que quem será rico é o meu presente, que leva consigo o meu passado. Nas palavras de Sartre, “o Futuro sou eu na medida em que me aguardo como presente a um ser para-além do ser” (SARTRE, 1998, p. 182). Projetar-se no futuro é fundir-se com aquilo que falta, é o futuro o ponto ideal em que o Si surge



como compreensão da facticidade, do Para-si e de seu possível (passado, presente e futuro, respectivamente).

Enquanto o passado é o ser que sou fora de mim, sem possibilidade alguma de não sê-lo, o futuro, que tenho-de-ser, é corroído por minha liberdade, e apenas *posso* sê-lo. Ou seja, só posso ser meu futuro na possibilidade recorrente de não sê-lo. Assim, o futuro não é Em-si, nem Para-si, mas é o *sentido* do Para-si. “O Futuro não é, o Futuro se *possibiliza*” (SARTRE, 1998, p. 183).

Essa descrição do Futuro não identifica uma série de instantes do porvir homogênea e ordenada cronologicamente. Deve haver uma hierarquia dos possíveis, mas tal hierarquia não corresponde à ordem da Temporalidade universal.

Eu *sou* uma infinidade de possibilidades, por que o sentido do Para-si é complexo e não pode ser contido em uma fórmula. Mas tal ou qual possibilidade é mais determinante, para o sentido do Para-si presente, do que tal ou qual outra que esteja mais próxima do tempo universal. Por exemplo, esta possibilidade de ir às duas horas ver um amigo que não encontro há dois anos é verdadeiramente um Possível que eu *sou*. Mas os possíveis mais próximos – possibilidades de ir de táxi, de ônibus, de metrô, a pé – permanecem indeterminados no presente. Eu *não sou* qualquer destas possibilidades. Há também lacunas na série de minhas possibilidades. Na ordem do conhecimento, as lacunas serão preenchidas pela constituição de um tempo homogêneo e sem falhas; na ordem da ação, pela vontade, ou seja, pela eleição racional e tematizadora (*thématisant*), em função de minhas possibilidades, de possibilidades que não são e jamais serão *minhas* possibilidades e que irei realizar à maneira da total indiferença *para alcançar* um possível que sou (SARTRE, 1998, p. 184).

Assim, temos que o Para-si é, simultaneamente, seu próprio passado nadificado, pois é sem sê-lo, seu presente negado, que arrasta consigo seu passado, e seu futuro, que busca o Em-si-Para-si.

Por fim, é essa descrição fenomenológica que Sartre faz dos três ekstases temporais que o permite, posteriormente, abordar a temporalidade como estrutura totalitária, esta organizando em si as

estruturas ek-státicas secundárias. Arrancando a temporalidade do *nada* de ser do Para-si, através da instauração dos três ekstases temporais, sem privilégio de um sobre outro, no ato de surgimento do Para-si, Sartre abre caminho para apresentar a temporalidade como uma força dissolvente, mas que se encontra no centro de um ato unificador, uma quase-multiplicidade, que instaura uma unidade através do surgimento da consciência e pelo reconhecimento da própria temporalidade.

#### 2.4.4. É apenas um jogo

Essa união entre as temporalidades que formam um “eu”, uma individualidade e um reconhecimento de historicidade própria de uma pessoa (ou de um Para-si, na linguagem sartriana), que se articula de forma a “escapar” do tempo linear progressivo em que ilusoriamente pensamos encaixar nossas vidas, é expressa de forma magistral por Morrison em uma história que, por mais que tenha um conteúdo paralelo à narrativa principal, podendo inclusive ser lida de forma independente, torna-se um dos mais interessantes e emocionantes capítulos da série, chamado de “A melhor queda”<sup>11</sup>.

A história narra a vida de Bobby, mesclando infância, adolescência, vida adulta e seu “fim”, de forma não-linear, de uma maneira em que toda sua vida parece acontecer “ao mesmo tempo”, fazer parte de uma mesma plataforma temporal. A narrativa começa com Bobby criança, fazendo com seus amigos uma brincadeira chamada *Best man fall* (nome original do capítulo), muito comum entre as crianças escocesas (Figura 31). Na brincadeira, um dos participantes deve escolher como irá “morrer”: por granadas, facas ou rifle. A partir da escolha, os outros passam a fingir acertá-lo com a arma escolhida, enquanto o primeiro participante tem que interpretar sua morte da forma mais convincente possível, sendo que a melhor interpretação, depois de todos terem passado pela escolha, é que vence a brincadeira – a morte é apenas um jogo, um teatro.

As experiências temporais de Morrison começam ao passar para as próximas páginas – Bobby sendo “alvejado” na brincadeira torna-se Bobby, soldado adulto, sendo ferido na Guerra das Malvinas (Figura 32). Na mesma página, a explosão de uma bomba torna-se a explosão de fogos de artifício que Bobby presenciava na infância, e que adorava ver seu pai

---

<sup>11</sup> Para uma compreensão mais profunda do trabalho de Morrison, o capítulo completo pode ser lido no Anexo B.

soltar. As mudanças temporais continuam página a página, na primeira parte da história, retratando diversos momentos da vida de Bobby.



Figura 31 - É só um jogo. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 12, p. 3.

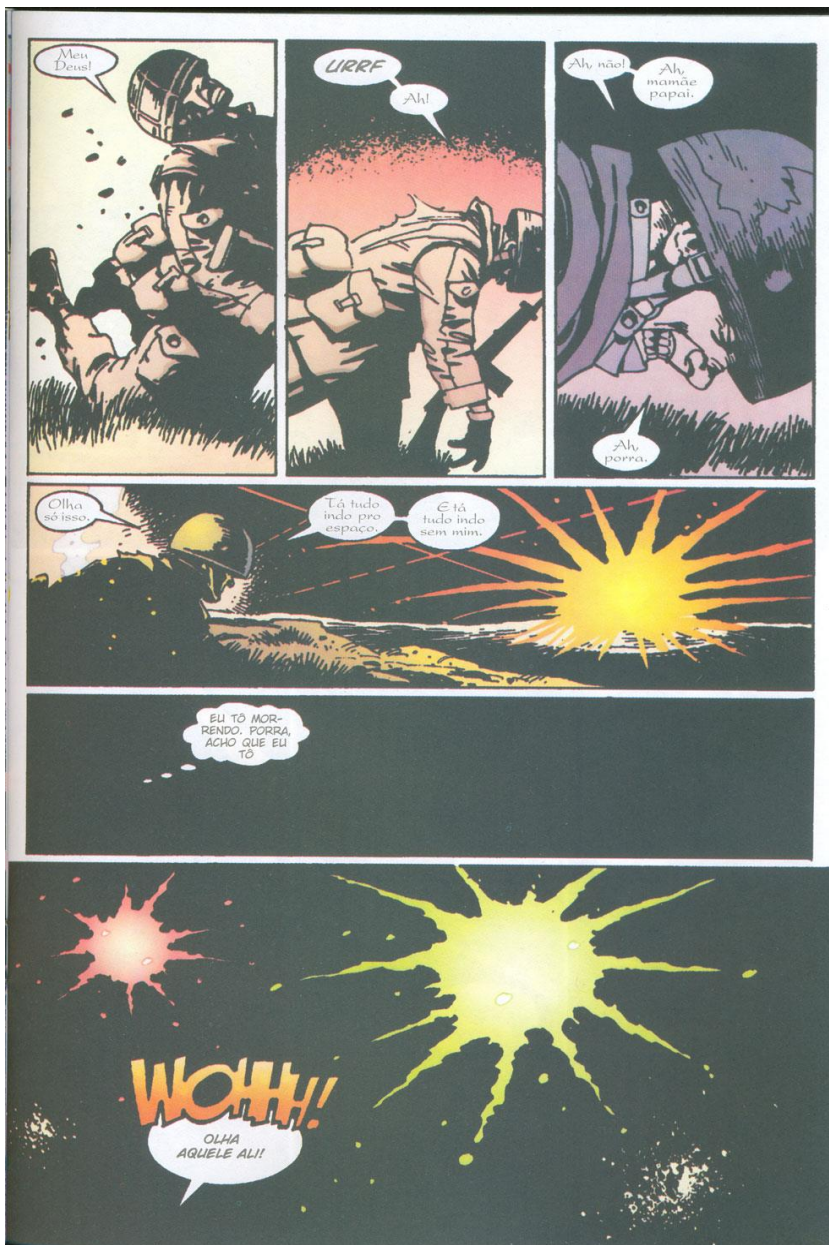


Figura 32 - Bobby na guerra. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 12, p. 5.

A história vai alternando então entre Bobby como uma criança feliz com seus pais, mas sofrendo *bullying* e agressões pelo irmão mais velho, Stewie. A página seguinte mostra Stewie no hospital, prestes a morrer após um acidente de carro, Bobby, já adulto, dizendo que o amava e que não queria que ele morresse, e Stewie retrucando que sempre o odiara. Nessa dinâmica a história se desenvolve, alternando diversos momentos no tempo. Bobby criança, à noite, na cama, ouvindo seus pais brigarem; Bobby adulto brigando com Stewie ao abandonar a casa para ir pra Londres; Bobby alistando-se nas forças armadas; sua mulher grávida; ele, novamente criança, assustado com uma máscara de gás escondida em um casebre.

A partir desse momento, as alterações temporais vão se intensificando. Momentos que antes duravam uma página em uma mesma época, passam a ser reduzidos a dois ou três quadros (Figura 33). Cada vez mais temos a sensação de que a vida de Bobby é uma só, está toda ali, em um só tempo. Vamos compreendendo Bobby, suas motivações e medos, e sentindo empatia por ele.

Na Figura 33 vemos Bobby na cama de um hospital, enfaixado, com a presença da esposa. Mesmo sem a sequência temporal linear, sabemos que ele está ali por causa da sua participação na guerra – vimos a cena dele sendo atingido antes, e fala de sua mulher “eles vão te dar uma medalha, Bobby”, fecha nosso círculo imediato de compreensão.

A sequência seguinte mostra Bobby com uma colher de comida, servindo sua filha Jess. A cena é invadida pelo passado, com Bobby recebendo a notícia de que sua filha nasceu com paralisia cerebral. Rapidamente a cena retorna à temporalidade anterior, agora mostrando Jess, sua filha, representada com sua deficiência, em uma cadeira de rodas. A volta à infância, no quadro seguinte, marca a aceleração da mudança temporal, que passa a se dar, por várias vezes, quadro a quadro, dali pra frente.

A partir daí, o tempo desacelera novamente, e as mudanças levam mais quadros para acontecer. Vemos Bobby vestido de segurança e o lugar em que trabalha sendo invadido. Notamos a familiaridade das vestes e do local (Figura 34), e nos damos conta que Bobby é segurança na Casa da Harmonia, lugar em que Dane é preso no primeiro capítulo da série, que é invadido por King Mob. Percebemos que aquela cena já foi mostrada antes, sob outro ponto de vista (Figura 35).





Figura 33 - Vários tempos de Bobby. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 12, p. 15.



Figura 34 - Invasão da Casa da Harmonia narrado sob o ponto de vista de Bobby. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 12, p. 19.



Figura 35 - Invasão da Casa da Harmonia narrado sob o ponto de vista de King Mob. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 1, p. 36.



Figura 36 - Bobby morrendo. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 12, p. 25.

Nas páginas seguintes, as cenas vão ficando mais dramáticas, e narrativa de cruzamento temporais, que no começo poderia parecer confusa, vai se fechando e cada vez mais fazendo mais sentido. Bobby é mostrado conhecendo sua esposa, Audrey; batendo nela, já depois de



casados, desesperado pela vida que ambos levam e pela situação se sua filha, dizendo que não queria aquela “bosta de vida”; Bobby novamente no tiroteio, e depois passeando com sua esposa, ambos felizes, e pedindo-a em casamento. Indagado por ela se pensava sobre sua morte, Bobby responde que vai viver para sempre. Em seguida, ele é retratado levando um tiro de King Mob, caindo no chão da Casa da Harmonia, e percebendo que está morrendo (Figura 36). Novamente percebemos que é a mesma cena mostrada no Capítulo 1 (Figura 37).



Figura 37 - Bobby morrendo sob o ponto de vista de King Mob. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 1, p. 37.

Por fim, o capítulo se encerra com um retorno a primeira cena, com Bobby brincando com os amigos, sendo elogiado pela interpretação de

sua morte na brincadeira, e a reafirmação das frases, recorrentes em toda a série: “É apenas um jogo. Tente se lembrar”.

A viagem temporal em que Morrison nos coloca ao contar a história de Bobby é um artifício dos quadrinhos levado ao extremo. A complexidade narrativa nos faz compreender a vida de Bobby toda a um só tempo. Bobby está ali, todo ali, de uma só vez. A cada quadro, que se apresenta como o momento *presente*, não importa quando se passe, estamos impregnados do seu *passado* (a *facticidade*, em termos sartrianos, ou o *vigor de ter sido*, em termos heideggerianos), mas também somos tomados pelo seu *futuro* (o porvir). O presente, a cada quadro, está impregnado de passado e futuro, e história completa-se, após um turbilhão de temporalidades, na *morte*.

A perspectiva do *fim*, aqui sob o caráter de *morte*, é importantíssima na abordagem temporal fenomenológica, que já que é antecipação do fim, da morte, que faz com que o ser tenha consciência de sua finitude, se coloque frente a ela e possa ter uma existência autêntica.

Também na série como um todo, o fim é importante, e a ideia de *fim do mundo* vai se tornando cada vez mais presente e torna-se uma reguladora das ações que vão ocorrendo ao longo da história de *Os Invisíveis*.

## 2.5. O TEMPO MÍSTICO E O FIM DO MUNDO



Figura 38 - Atrator do final dos tempos. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 8, p. 19.

Ao longo da série, Morrison começa a apresentar e trabalhar com a ideia de que o tempo está acelerando rumo a seu “fim”, e o fim do mundo, resultado da guerra entre *bem* e *mal*, entre *liberdade* e *escravidão* totais, iria acontecer no dia 22 de dezembro de 2012. Isso é apresentado sutilmente no começo (Figura 38), mas vai adquirindo força e importância com o decorrer dos fatos.

A ideia apresentada inicialmente é a de que uma *singularidade*, algo como um buraco negro, estaria puxando tudo, como um atrator, no futuro, o que iria culminar no fim dos tempos. Essa era uma ideia que se tornou popular na década de 1990, difundida pelo escritor e “psiconauta” estadunidense Terence McKenna, também citado no quadro referido. McKenna formulou uma teoria usando física quântica e equações fractais, I-ching e o calendário maia, criando uma linha do tempo que terminaria no dia 22 de dezembro de 2012<sup>12</sup>, com um evento que chamou de Escaton.

Essa mesma data marca um grande período de mudanças no calendário asteca, que sofreu influências diretas do calendário maia, o que se concatena fortemente com o uso da mitologia asteca que Morrison faz uso para a construção da personagem Lord Fanny, cujos aspectos gerais já apontamos nesse texto.

Os astecas seguiam um complicado calendário do dia-a-dia, com as mesmas bases do calendário maia, que estavam organizados no *Tonalpohualli*, uma espécie de almanaque sagrado (*Tzolkin* para os maias), e também um calendário religioso compreendendo 250 dias, divididos em 13 meses de 20 dias.

O calendário do dia-a-dia asteca era um calendário solar com 365 dias, divididos em 18 meses de 20 dias cada, chamados de *capactli*, *ehecatli*, *calli*, *cuetzpalin*, *coatli*, *miquiztli*, *mazatl*, *tochtli*, *atl*, *itzcuintli*, *ozomatli*, *malinalli*, *acatl*, *ocelotli*, *quauhtli*, *cozcaquauhtli*, *olin*, *tecpatl*, *quiahuitl* e *xochitl* (LEHMANN, 1990, p. 45). Havia ainda um 19º mês, considerado um mês nefasto, que tinha apenas 5 dias, considerados “dias vazios”, para fechar corretamente o calendário. A divisão de 20 em 20 dias se dava por causa do sistema de numeração maia e asteca, que era vigesimal - e não tinha ligação alguma com as fases da lua, como pensam alguns (MANDARINO, Alexandre *apud* MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 14, p. 2).

---

<sup>12</sup> Algumas referências, talvez a maioria, apontam o dia 21 de dezembro, e não o dia 22. Morrison, não sabemos o motivo, optou por usar o dia 22 na história.

Um período de 13 anos (3.380 dias) formava um *Tlalpili*; a cada 4 *Tlalpili* (13.520 dias), constituía-se um período de 52 anos, chamado *Xiuhmolpili*. A cada *Xiuhmolpili* (ou seja, a cada 52 anos, os calendários religioso e solar eram harmonizados. A cada dois períodos de 52 anos (a cada 104 anos), coincidiam o ano solar, o ano sagrado religioso e um novo ciclo. Esses períodos de 104 anos chamavam-se *Cohuehuētiliztli*. A cada ciclo de 104 anos, os astecas acrescentavam um período de 25 dias, o que tornava o seu calendário incrivelmente preciso, provavelmente ainda mais do que o calendário maia (MANDARINO, Alexandre *apud* MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 14, p. 2).

Segundo a crença asteca, o nosso planeta já passou por quatro eras, ou sóis, como chamavam, antes da nossa. A primeira era teria sido a *Nahui Ocelotl*, o 4 *IX* ou 4 *Jaguar*, o primeiro sol, chamado de sol da terra. Foi governada pelo deus Tezcatlipoca, que teria sido lançado ao mar pelo deus Quetzalcóatl, e retornou em forma de jaguar, e com um exército de jaguares devorou todos os gigantes sobre a Terra.

A segunda era, o sol de vento, chamada de *Nahui Ehecatl*, o 4 *IK* ou 4 *Vento*, foi governada por Quetzalcóatl em sua forma Ehecatl, uma serpente emplumada, e foi destruída por Tezcatlipoca, que convocou fortes ventos que varreram Quetzalcóatl e grande parte da população, e os restantes foram transformados em macacos.

A terceira era, *Nahui Quiahuītl*, o 4 *Cauac*, ou 4 *Chuva*, sendo o sol de chuva. Foi chefiado por Tláloc, deus da chuva e dos raios. A era terminou por uma intensa chuva de fogo, enviada por Quetzalcóatl, e os sobreviventes foram transformados em borboletas, cachorros e perus.

A era do quarto sol era chamada de *Nahui Atl*, 4 *Muluc*, ou 4 *Água*. Foi presidida por Chalchiuhtlicue, deusa da água, e foi destruída por um grande dilúvio que transformou os homens restantes em peixes.

Segundo os astecas, viveríamos hoje no quinto sol, era chamada de *Nahui Ollin*, o 4 *Caban*, ou 4 *movimento*, e seria destruída por terremotos (LEHMAN, 1990, p. 45-46; MORRISON, 1999, Vol. 1, Cap. 13, p. 3-4 e 28)

Segundo os cálculos do calendário asteca, o fim da nossa era ocorreria em 22 de dezembro de 2012, coincidindo com várias outras teorias e crenças que têm tal data como marco do fim dos tempos ou de algum evento que causaria grandes mudanças. A ideia apresentada por

Morrison é a de que como esse é o sol do movimento, sentimos o tempo acelerar, as coisas ficarem mais rápidas, como eu um redemoinho, por estarmos nos aproximando do fim do mundo.

Na história de *Os Invisíveis*, o apocalipse está chegando com a guerra final entre a humanidade e os Arcontes, que querem dominá-la. A ideia, no início da trama, é que quem vencesse essa guerra, Invisíveis lutando pela liberdade ou Arcontes lutando pela dominação total, definiria como seria a realidade após o “juízo final”: se um lugar de liberdade, ou um grande campo de concentração eterno.



Figura 39 - Fim do mundo. Fonte: MORRISON, 2007, Vol. 1, Cap. 23, p. 22.

Porém, conforme os invisíveis vão se esclarecendo ao longo da narrativa, principalmente através da figura de Jack Frost, vão percebendo que o fim do mundo é uma passagem para outra dimensão. Os dois meta-

universos que compõe nossa realidade dobrariam-se sobre si mesmos e fariam a passagem do nosso mundo para o que Morrison chama de *supercontexto*. O fim dos tempos é, então, um “salto” para fora do tempo, a partir do qual as contradições, a aceleração e a luta entre bem e mal deixariam de fazer sentido.

A passagem para o *supercontexto* seria como uma grande transformação, um salto evolutivo da humanidade e do mundo. No recorte acima (Figura 39), vemos Dane/Jack confortando um amigo prestes a morrer, na manhã de 22 de dezembro de 2012, na iminência do fim dos tempos. Os cartazes na parede, no segundo quadro, indicam a temporalidade futura do que se passa – uma propaganda do “technocult”, que descobrimos mais a frente ser uma associação que domina os meios de comunicação, e um cartaz de um evento de flashback dos anos 1990. Como a passagem, dentro da narrativa, se dá em *flashforward*, as imagens são retratadas em tons de roxo, para destacar uma temporalidade diferente da narrativa seguinte.

Ao ser perguntado pelo amigo se o evento seria amedrontador, Jack responde que se ele quiser, será, pois será diferente para todo mundo. Morrison apresenta ideias semelhantes em outros pontos da série, dizendo que o que vêm após a passagem para o *supercontexto* e o salto evolutivo da nossa realidade vai ser ao gosto de cada um, diferente para cada um. O mundo será como cada um desejar – inclusive o “inimigo”.

Essas diversas temporalidades apresentadas por Morrison, de diferentes formas, ao longo da série, começam a ficar cada vez mais comuns nas artes e nas mídias a partir da década de 1990. Mesmo uma narrativa aparentemente tradicional como uma realidade progressiva que vai acelerando rumo ao fim do mundo tem, nos anos 1990, suas particularidades. A ideia de um apocalipse iminente é muito presente durante a década de 1980, fruto da Guerra Fria e da real possibilidade de uma destruição global a partir do uso de armas nucleares.

Com o fim da Guerra Fria, no entanto, essa ameaça nuclear se dissolve. A “vitória” do capitalismo faz com que um conflito dessas proporções deixe de ser temido como antes. No entanto, a ideia de fim dos tempos sempre foi assustadora para grande parte das populações. Ela retorna então, reinterpretada nos anos 1990, a partir de narrativas e poéticas que envolvem muito mais mitologia, misticismo e pseudociência, em uma década de tédio e retorno de pensamentos *new age*.

Também as temporalidades simultâneas ou mesmo alternativas se fazem cada vez mais presentes, tanto no imaginário como na vida das

pessoas, seja pelo uso de drogas recreativas, cada vez mais comum, seja pelas mudanças nos sistemas de comunicação e mídia, que proporcionavam experiências muito mais aceleradas e demandavam vivências simultâneas em um mesmo tempo. Essa maneira de viver diversos tempos não é uma particularidade da década de 1990, e sim tem sido observada ao longo do século XX, mas talvez atinja seu ápice em tal década.

A historiografia do século XX, principalmente de seu último terço, também passa a tentar pensar a partir de outras temporalidades e outras filosofias do tempo.

## 2.6. TEMPO E HISTÓRIA

Agamben, em seu “Infância e história” (2008), diz que enquanto estivermos na experiência nulificada do tempo, que se dá a partir de sua interpretação como uma sucessão contínua e infinita de instantes pontuais, não será possível alcançarmos uma história autêntica - jamais o homem conseguirá apropriar-se, de forma prática, de sua própria história. Para ele, não há para o homem contemporâneo uma experiência de tempo adequada à sua ideia de história, o que cria uma contradição fundamental.

Toda concepção da história é sempre acompanhada de uma certa experiência do tempo que lhe está implícita, que a condiciona e que é preciso, portanto, trazer à luz. Da mesma forma, toda cultura é, primeiramente, uma certa experiência do tempo, e uma nova cultura não é possível sem uma transformação desta experiência. Por conseguinte, a tarefa original de uma autêntica revolução não é jamais simplesmente “mudar o mundo”, mas também e antes de mais nada “mudar o tempo”. O pensamento político moderno, que concentrou a sua atenção na história, não elaborou uma concepção correspondente do tempo. Até hoje o próprio materialismo histórico furtou-se assim a elaborar uma concepção do tempo à altura de sua concepção de história. Em virtude dessa omissão, ele foi inconscientemente forçado a recorrer a uma concepção do tempo que domina há séculos a cultura ocidental, e a fazer conviver, lado a lado, em seu próprio âmago, uma concepção

revolucionária da história com uma experiência tradicional do tempo (AGAMBEN, 2008, p. 111).

Assim, para Agamben, toda proposta revolucionária deve ser uma proposta de mudança na concepção de tempo, e uma nova experiência de tempo só é possível a partir de uma crítica do instante e da linearidade, elementos essenciais da concepção de tempo tradicional que polui as concepções de realidade e de história também na contemporaneidade.

Segundo ele, ao contrário do que a ideologia dominante deseja, a história não é a submissão do homem a um tempo contínuo e linear, mas sim a liberação do homem desse tempo. Deve haver um *cairós*, um “tempo cairológico”, que se oponha ao tempo cronológico do que ele chama de “pseudo-história”, fazendo do próprio *cairós* a abertura para a liberdade do homem de decidir a sua história frente a uma oportunidade favorável.

Essa tão necessária crítica ao tempo contínuo quantificado, segundo Agamben, já está em Benjamin e em suas teses sobre filosofia da história, mas é com o pensamento heideggeriano que ela atinge sua maior contundência. Nesse pensamento, uma experiência de tempo mais autêntica é trazida à luz por uma análise da temporalidade que se dá de forma conjunta com a fundação da historicidade – o *Dasein* não está *no* tempo, mas sim já existe como temporalidade originária.

O pensamento heideggeriano sobre o tempo, por essas suas características, tem influenciado filósofos e historiadores a repensar suas ideias de tempo, e também as tradicionais concepções de história.

Um dos historiadores influenciados pelo pensamento de Heidegger é Reinhart Koselleck, que, fazendo uso dos conceitos de “espaço de experiência” e “horizonte de expectativas”, articula de forma particular as noções de tempo e história, entrelaçando passado e futuro no tempo histórico, fazendo deste uma grandeza que se modifica com a própria história. Presente, passado e futuro podem se contrair ou expandir, se alterar a cada sociedade ou época, modificando sua forma de pensar e sentir. Segundo Koselleck,

A experiência é o passado atual, aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados. Na experiência se fundem tanto a elaboração racional quanto as formas inconscientes de comportamento, que não estão mais, que não precisam estar mais presentes no conhecimento. Além disso, na experiência de cada um, transmitida



por gerações e instituições, sempre está contida e é preservada uma experiência alheia. Neste sentido, também a história é desde sempre concebida como conhecimento de experiências alheias.

Algo semelhante se pode dizer da expectativa: também ela é ao mesmo tempo ligada à pessoa e ao interpessoal, também a expectativa se realiza no hoje, é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto. Esperança e medo, desejo e vontade, a inquietude, mas também a análise racional, a visão receptiva ou a curiosidade fazem parte da expectativa e a constituem (KOSSELLECK, 2006, p 309-310).

Essas categorias, no entanto, não se opõem dicotomicamente, e também não são conceitos simétricos. O espaço de experiência comporta tudo que já foi vivido, experiências que se aglomeram sob formas diversas, as quais podem ser conhecidas pelos historiadores na forma de fontes. Cada “passado presente” já correspondeu ele próprio a um presente, que logo se tornou passado. Assim, a cada novo presente, o espaço de experiência é transformado, o todo vivido que podemos acessar transforma-se constantemente, se apresentando de uma nova maneira a cada vez.

Já o horizonte de expectativas aborda o “futuro presente”, algo que ainda não aconteceu, mas que repercute no presente em forma de antecipações ou expectativas, trazendo uma linha que abre no futuro um novo espaço de experiência possível, embora ainda não possa ser contemplado. Assim, o tempo histórico se dá em uma tensão entre experiências e expectativas. Koselleck faz uso de um exemplo rápido e autoesclarecedor para ilustrar essa relação:

Para citarmos um exemplo simples: a experiência da execução de Carlos I abriu, mais de um século depois, o horizonte de expectativas de Turgot, quando ele insistiu com Luís XVI que realizasse as reformas que o haveriam de preservar de um destino semelhante. O alerta de Turgot ao seu rei não encontrou eco. Mas, entre a Revolução Inglesa passada e a Revolução Francesa futura foi possível descobrir e experimentar uma relação temporal que ia além da mera cronologia. A história concreta amadurece em meio

a determinadas experiências e determinadas expectativas (KOSELLECK, 2006, p. 308-309).

Percebemos nessa concepção, por uma herança direta do pensamento heideggeriano, a importância da ideia de *futuro*, algo praticamente ausente na teoria da história mais tradicional. Segundo Heidegger, entender a história como o que está no passado é um modo impróprio de compreendê-la. A história é proveniência, encontra-se em devir, é um “acontecer específico do Dasein que se dá no tempo” (HEIDEGGER, 2008, p. 471), na qual o passado não possui primazia, já que ela atravessa igualmente presente, passado e futuro.

A compreensão do *futuro* como um tempo verdadeiro é produto da nossa época, principalmente com o advento da tecnologia. Com a aceleração tecnológica, o futuro adquire um maior valor, liberando-se da causalidade linear. “O que verdadeiramente vale ainda não veio, mas já está chegando. O que vale está sempre em anúncio” (D’AMARAL, 2003, p. 20).

Como o futuro está sempre se antecipando ao presente, a concepção clássica de que qualquer efeito é antecedido por uma causa, de que causa é passado e efeito é futuro, vai pelos ares. D’Amaral faz um pequeno relato que ilustra bem essa condição contemporânea:

Agora descobriu-se que o câncer de mama é produzido por um oncogene detectável. Há um caso interessante relatado na literatura médica norte-americana. Uma moça de 19 anos observou que havia na sua família uma incidência razoável de pessoas com câncer de mama; era muito alta a probabilidade de que ela própria também tivesse câncer, perto dos 40 anos de idade. A *probabilidade*, que é da ordem do virtual, apareceu aí como *real*, e em função dessa virtualidade, um câncer de mama futuro que ainda não existe e poderia nunca existir antecipou-se ao presente; determinou-se no presente o ato real da mastectomia, que a moça fez aos 19 anos, transformando com isso o futuro. Câncer de mama ela não terá, e também não tem mais seios. Isso que pode ser considerado uma patologia é uma história, e é verdadeira (D’AMARAL, 2003, p. 21.)

Há uma subversão da ordem de causa e efeito, a ação do futuro sobre o presente é o que causa efeitos no presente, garantindo a antecipação já esperada do próprio futuro. O passado, por outro lado, passa a ficar à disposição como um “estoque de sentidos”, está lá virtualmente, e comumente é utilizado para legitimar relações entre o presente e o futuro e determinadas estruturas de poder já dadas.

O futuro, hoje, é tão real e tão importante quanto o passado. Pautamos nossas ações pelas expectativas futuras. Há um estímulo midiático muito forte por “vivermos intensamente o presente”, mas vive-se o presente antecipando o futuro próximo, vive-se pensando no que virá em seguida.

Por mais que essa perspectiva da “inundação” do presente pelo futuro seja por vezes assustadora, podemos pensar que essas transformações nas nossas vivências com a temporalidade e também do trabalho dos historiadores sobre essas novas perspectivas temporais são um caminho para sairmos de uma prisão de muitos anos, que é a temporalidade do projeto moderno.

### 2.6.1. Pós-história

Podemos encontrar um desses caminhos para fora do projeto moderno no conceito de “pós-história”, de Vilém Flusser. Para o filósofo, a aplicação dos modelos de comportamento ocidental, nos quais se encontra profundamente entranhado a concepção de temporalidade linear progressiva moderna, resultou diretamente em *Auschwitz*. Para ele, nossa cultura deveria ser rejeitada como um todo, pois *Auschwitz* não foi um desvio, uma infração, mas o único lugar possível ao qual tais modelos chegariam.

Assim, segundo Flusser, o que nos resta é analisarmos *Auschwitz* e o projeto fundamental por trás dele para tentarmos nos lançar para *fora* do projeto. Esse *fora* seria um momento de *Pós-História*.

A sua teoria envolve os mais diversos aspectos da nossa cultura (enfatizamos aqui sua abordagem sobre o tempo). Para ele, houve uma herança mítica que nos acostumou com uma realidade regida pelo *destino*, que ele chama de concepção *finalística* que marcou a Antiguidade e o Medievo. As ciências da natureza modernas trouxeram uma realidade *causalística*, regida pela *causalidade*, na qual há o risco de uma determinação mecânica da humanidade, cuja emancipação é baseada em uma liberdade subjetiva. A atualidade, no entanto, trabalha com uma existência humana pautada na noção de *programação*.

Se na abordagem finalística a liberdade do homem está diretamente condicionada ao *destino*, na abordagem causalística há uma possibilidade de ação livre, apesar de objetivamente determinada pelas leis causais. Na programática, no entanto, sequer é possível formular o problema da liberdade – ele não faz sentido, pois o conceito central da programática é o de *acaso*.

Até mesmo as ciências naturais estão assumindo que explicações finalísticas e causalísticas tendem ao fracasso. A primeira fracassa por explicar o presente pelo futuro, e a segunda por explicar o presente pelo passado. A programática, no entanto, diz que a realidade é vivenciada como um “jogo absurdo de acasos” (FLUSSER, 1983, p. 29.). Os processos, presididos pelo acaso, engendram situações em que não há previsão exata do que será derivado das virtualidades que estão no *programa* – como o exemplo da evolução do cérebro, que era totalmente imprevisível nos seres unicelulares, mas surge ao acaso em algum momento da linha evolutiva.

Com o predomínio dos programas, faz-se necessária a existência do que Flusser chama de *aparelhos* (os equipamentos que dão funcionalidade aos programas) de *funcionários* (pessoas que operam os aparelhos) e de *programadores* (aqueles que estruturam o conjunto de virtualidades dos programas).

Para Flusser, essa situação exemplifica bem porque os modos de compreensão finalístico e causal não se aplicam ao mundo dominado pela noção de programa: o programador, embora tenha mais poder do que o funcionário, que apenas opera o aparelho, está longe de ser onipotente, pois ele próprio é igualmente funcionário de um mega-aparelho, programado por um metaprograma, e assim por diante. Essa situação encerra um enorme perigo de desumanização, pois como antevira o filósofo, já num artigo dos anos 1960, o funcionário não é exatamente uma pessoa humana, mas “[...] um novo tipo de ser que está surgindo” (DUARTE, 2011, p. 172).

Para Flusser, no entanto, se quisermos emancipar-nos desse funcionamento, devemos aprender a lidar com o absurdo do jogo com os programas. A liberdade, a política e a existência humana em geral só é concebível como esse próprio jogo, e aprender isso é deixar de ser peças do jogo para passar a ser jogadores.

Sobre a questão da temporalidade, segundo Flusser, ao contrário da sociedade agrária, em que o tempo é *ciclo*, e da sociedade industrial, em que o tempo é *reta*, na sociedade pós-industrial o tempo é *abismo*.

Vórtice do presente suga tudo. O presente é a totalidade do real. Nele, todas as virtualidades se realizam. Se “apresentam”. E o presente está parado. Aonde quer que esteja eu, lá é o presente. Tudo advém do presente, tudo se apresenta. O tempo não flui mais do passado rumo ao futuro, mas flui do futuro rumo ao presente. E o futuro não está mais na ponta de uma reta: é ele o horizonte do presente, e o cerca por todos os lados. Por onde quer que eu olhe, lá, está o futuro. Não há mais progresso, nem vanguarda. Todo ato é gesto pelo qual alcanço o futuro para apresentá-lo (FLUSSER, 1983, p. 125).

Ainda segundo Flusser, também o passado do modelo linear não mais existe. Ele é só mais um aspecto do presente. As “coisas” passadas são guardadas no presente e, ou estão disponíveis, como memória, ou indisponíveis, como recalque. O passado não serve mais para explicar o presente, mas sim é explicado por ele.

Assim, o indivíduo se torna o abismo em que o tempo cai, se torna vacuidade, e portanto passa a ser *espera*, que é vivenciada como *tédio*. Flusser ainda cita uma bossa nova que canta sobre um funcionário que espera o trem das cinco, enquanto sua mulher o espera com o jantar pronto, e em sua barriga seu filho espera para nascer, para também esperar o trem das cinco. É o absurdo, na antecipação e expectativa futura sobre as quais discorremos anteriormente.

Por fim, pensamos que, apesar de plurais e por vezes até contraditórias, as diversas abordagens sobre novas temporalidades e diferentes vivências do tempo são, como dito por Agamben, essenciais para pensarmos a história, o mundo, e uma possível transformação. Uma nova abordagem temporal, que não uma *cronologia* (talvez uma *cairolologia*, como aponta Agamben), que desvincule-se totalmente do tempo linear progressivo do projeto moderno, que como mostrado por Flusser, acaba nos campos de concentração, é necessária para pensarmos uma nova história (ou uma pós-história), e também uma nova sociedade. Essas noções estão em *Os Invisíveis*, tanto as que reconhecem que já

vivenciamos novas temporalidades, quanto as que tratam uma nova perspectiva temporal – e de humanidade – como um caminho futuro.

### 3. NOVAS MANEIRAS DE PENSAR O REAL

Outra grande mudança que podemos perceber na condição humana contemporânea está na maneira com que as pessoas pensam, percebem e vivenciam o que chamamos de “realidade”. Embora o senso comum esteja calcado em uma visão realista ingênua do mundo, cada vez mais esse mundo é vivenciado de diferentes formas, mais veloz, fragmentado e difuso.

A discussão acerca do conceito de real vem desde a filosofia antiga, principalmente pelo incessante debate entre idealistas e realistas. No entanto, a perspectiva funcionalista e mecanicista da modernidade forçou a interiorização de uma perspectiva cientificista e realista sobre o mundo: real é o que está aqui, agora, o que posso perceber pelos meus sentidos e pode ser provado cientificamente. Para o senso comum, real é sempre *atual*, nunca virtual ou potência; é sempre material, nunca *ideal*.

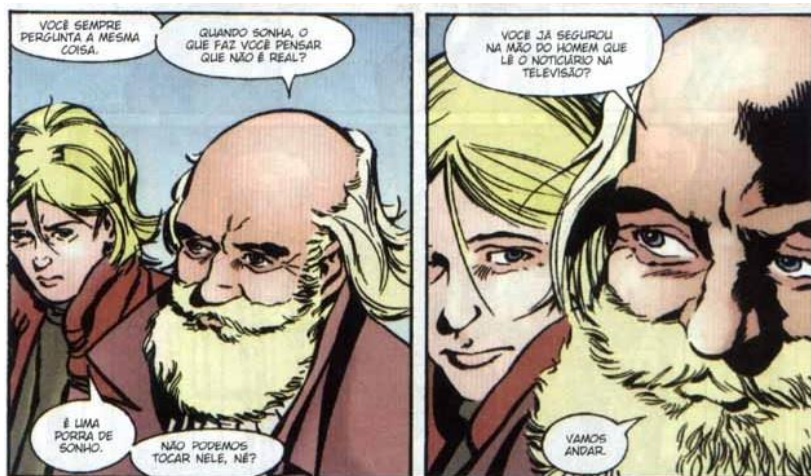


Figura 40 - O sonho é real. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 3, p. 15.

Mas essa ideia do senso comum, através da própria dinâmica da modernidade/pós-modernidade, passou a se transformar – e continua se transformando. A Figura 40 apresenta dois aspectos dessa problemática que queremos ressaltar. O primeiro é a percepção fragmentada da realidade, já apontada por Walter Benjamin como um consequência da modernidade, e que é evidenciada pela própria concepção formal das HQs – uma ação percebida quadro a quadro, uma ideia por *montagem*. O segundo aspecto está visível na conversa entre Dane e Tom O’Bedlam.

Falando de uma experiência anterior, Dane a compara com um sonho e portanto a considera irreal, já que não podemos “tocar” nas coisas em um sonho. Prontamente Tom relativiza essa posição, afinal, também não podemos tocar no “apresentador de televisão” – alguém “real”, à distância, ou apenas uma imagem em uma tela? Tentaremos discurrir mais sobre esses dois aspectos, percepção fragmentada do real e as nuances da contraposição entre real e ilusão, a seguir.

### 3.1. REALIDADE FRAGMENTADA

Desde sua tese de doutorado *Sobre o conceito de crítica de arte no romantismo alemão*, de 1919, a forma fragmentada de pensar e escrever está marcada nos textos de Walter Benjamin. Um pensamento cheio de interrupções e descontinuidades, formando mosaicos que deixam para o leitor a tarefa de cobrir os espaços vazios e finalizar o sentido do texto. A forma utilizada por Benjamin em sua escrita reflete o próprio conteúdo por ele estudado, desde uma teoria sobre a arte romântica, até a fragmentação da realidade marcada pelas transformações técnicas da modernidade, formando uma espécie de teoria gnoseológica que apresenta a realidade não como um conjunto de mônadas fechadas, desconectadas umas das outras, mas que se interconectam e se desdobram infinitamente (FREITAS, 2010, p. 1-2).

As experiências sensoriais das cidades e do cinema se relacionam diretamente, para Benjamin, pelo princípio da *montagem*. A vida da estrada de ferro é a mesma da sala de cinema, com pessoas sentadas imóveis olhando para uma tela imóvel (a tela do cinema ou a janela do trem) onde passam imagens em movimento. Da mesma forma, o sistema de montagem empregado nas estradas de ferro, bem como na maioria das estruturas da época, baseadas em peças conectáveis de metal, é o mesmo usado para criar a sucessão de imagens cinematográficas. A vida agora é montagem: a arquitetura, a viagem de trem, o cinema – e a escrita. Não há mais nada a ser dito, apenas a ser mostrado; só há resíduos, que não devem ser inventariados, mas sim *utilizados*. Vida como um punhado de resíduos colocados à mostra, moldados pela estética do cinema e pela força dos aparelhos e das máquinas.

Importa observar que Benjamin procura no início do século XIX a formação da percepção moderna, em um ponto que concentra dialeticamente dois modos de perceber distintos. A intermitência desses modos de percepção é fundamental tanto



para a compreensão do método benjaminiano da montagem, quanto de sua filosofia da história, que pressupõem, por um lado a fragmentação, e por outro, a reunião desses fragmentos. Em termos estéticos, há a mudança histórica da preponderância de uma sobre outra, i.e., de um aprofundamento da fragmentação, o que deve, em contrapartida, engendrar também um processo reconstutivo. A fragmentação da percepção se deve a dois fatores adjuntos: à intensificação dos estímulos provocada pelas violentas tensões e choques a que estão submetidos os indivíduos, nas ruas e nas fábricas, e ainda, à incorporação do aparelho ao aparato perceptivo (FREITAS, 2010, p. 5).

Se Benjamin se debruça sobre as mudanças da percepção a partir do século XIX, pela sociedade de massas, pelo surgimento das grandes cidades e também do cinema, vemos essa mudança de percepção se intensificar durante o século XX, principalmente em sua segunda metade, com o advento da internet e da arte contemporânea, com seus caminhos desdobrados nas mídias de massa.

Alguns dos elementos mais evidentes nessa intensificação de uma percepção fragmentada da realidade no século XX são a proliferação da TV a cabo e a invenção do controle remoto, e a difusão do acesso à internet.

Com o advento da TV a cabo, a quantidade de canais e programas disponíveis para o telespectador escolher aumentou absurdamente. Foi com a criação do controle remoto, no entanto, que essa quantidade de conteúdo e informação passou a interferir diretamente na forma de percepção do espectador. É certo que as emissoras de TV passaram a criar conteúdos cada vez mais dinâmicos e velozes. A linguagem do videoclipe passou a dominar quase todas as programações e a ser cada vez mais popular, com mudanças rápidas de cenas, de pontos de vista e de enquadramento, feitas por diretores usando o *switcher* como ferramenta para segurar o espectador. Cada programa tem que ser exibido em uma velocidade absurda, com cenas que se alternam em poucos segundos ou ainda menos, com trilhas sonoras incessantes e envolventes – tudo para prender o espectador em uma espécie de transe eufórico. A própria informação veiculada já é fragmentada, e surpreendentemente veloz.

O espectador, no entanto, agora possuidor de um novo poder, o controle remoto, interrompe a seu bel prazer a dinâmica que os

programadores televisivos haviam definido para eles. Os telespectadores passam a *zapear*, conceito que ficou famoso nos anos 1990, trocar de canal incessantemente a procura de outras programações, outras informações. Ao fazer isso, o espectador perverte as estruturas das programações prévias de cada canal e faz sua própria montagem, não prevista por nenhum daqueles. O resultado é uma apreensão de informações ainda mais fragmentada, um conjunto de recortes de imagens e sons de diferentes programas com diferentes conteúdos, que têm seu sentido apenas no e para o próprio espectador.

O espectador recebe apenas parte de cada conjunto de informações que já era fragmentado e, tomando aquela parte pelo todo, ou ao menos assumindo-a como relevante, faz ligações com as inúmeras outras partes de outros programas e outros conteúdos que vêm assistindo durante o dia, a semana, o mês, montando automaticamente um mosaico de informações cujos sentidos escapam a qualquer previsão. É a fragmentação intensa da percepção – o que não a coloca como pior, menos completa, mas apenas como *diferente*. Se toda percepção já é fragmentada, essa experiência tem seu auge nos fragmentos.

Com o advento da internet e dos hiperlinks, essa dinâmica fragmentária extrapola o campo audiovisual e da mídia tradicional televisiva e chega ao texto – o hipertexto. A proliferação da leitura na internet e presença dos hiperlinks nos textos transforma também a maneira de ler - a formulação de sentido feita pelo leitor também se dá através de um tipo de montagem. A formulação linear de um texto tradicional condiciona a leitura em uma estrutura pré-determinada. Claro que o leitor pode (e normalmente o faz) parar a cada momento para consultar um outro texto sobre uma passagem do texto que está sendo lido, ou procurar o significado de uma palavra no dicionário, ou mesmo alternar entre a leitura de fragmentos de texto. Mas o hipertexto, com seus links, referências e caminhos já inseridos dentro do próprio texto, não só facilita o processo de intertextualidade como o torna quase inevitável.

É como se o leitor editasse um texto a partir de um conjunto de textos no momento em que os lê e navega entre eles, montando algo próprio e totalmente novo a cada leitura e cada navegação. Falamos aqui de texto para evidenciar um paradigma, mas a internet permite que essa intertextualidade e consequente montagem se dê através do acesso à diferentes mídias – uma expressão em um texto pode levar a um vídeo, o nome de um artista pode levar a um som ou a uma imagem – fazendo com que a experiência de lidar com informações fragmentadas e montá-las

durante o próprio processo de apreensão seja nova e única em toda história até então.

### **3.1.1. Colagem como arte**

Esse paradigma de percepção por montagem/colagem estabeleceu e foi estabelecido, em uma via de mão dupla, também com o advento da arte contemporânea. Como um tipo de reação às linhas predominantemente duchampianas, calcadas na desmaterialização da obra e na impessoalidade da criação que caracterizaram a arte do século XX até a década de 1970, a década de 1980 apresentou o retorno da habilidade manual.

Com o fim do Modernismo e o início do chamado Pós-modernismo na arte, esta desenvolveu a liberdade de buscar inspiração em toda e qualquer parte. A história da arte se transforma e deixa de ser pensada como algo linear, passando a ser uma multiplicidade de atitudes e abordagens que rompem com a ideia de progresso dentro da disciplina. A partir de então, a arte pode citar qualquer período, escola ou movimento que desejar, incluindo técnicas e materiais considerados “não artísticos” em períodos anteriores, como artesanato e decoração.

A novidade não mais podia ser critério de julgamento pois a novidade ou a originalidade, como eram percebidas, não podiam ser alcançadas, podendo até mesmo se mostrar fraudulentas. Tudo já havia sido feito; o que nos restava era juntar fragmentos, combiná-los e recombiná-los de maneiras significativas. Portanto, a cultura pós-moderna era de citações, vendo o mundo como um simulacro. A citação podia aparecer sob inúmeras formas – cópia, pastiche, referência irônica, imitação, duplicação, e assim por diante -, mas por mais que seu efeito fosse surpreendente, ele não poderia reivindicar originalidade. (...) Também havia um aspecto do pós-modernismo que apreciava a impropriedade de uma arte que se realizava por meio do empréstimo. A justaposição de estilos díspares e de imagens tiradas de fontes diferentes violentava as intenções e a integridade histórica do original (ARCHER, 2012, p. 156).

A arte pós-moderna já não mais representava objetos ou situações reais, mas remetia o espectador para outras imagens ou situações, e estas para outras, em uma sequência sem fim, sem uma experiência “real”, mas uma simulação que era em si mesma a única realidade possível.

Esse tipo de proposta da arte pós-moderna, baseada na colagem, cópia e referência a outras obras e imagens foi rapidamente absorvida e utilizada pela mídia e pela cultura pop no final do século XX. Literatura, música, filmes, e até mesmo imagens veiculadas maciçamente na internet vão cada vez mais se compondo a partir de referências à outras obras e à outros elementos da própria cultura pop, citando umas às outras em um número exponencialmente crescente. Hoje, por exemplo, quanto mais referências e citações de outras obras, filmes ou personagens (ou de si mesmo) um filme tiver, mais interessante e rico ele é considerado pela geração e grupo de pessoas que baseia na internet seu modo de vida.



Figura 41 - Lennon e Stu. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 12.

Com as histórias em quadrinhos não foi diferente, e *Os Invisíveis*, pelo seu conteúdo tão amplo e plural, pode ser considerada uma das HQs com mais referências, imitações e citações da década de 1990, sendo esses alguns dos elementos que a definem enquanto a obra que é.

Muitos são os diálogos de conteúdo e formais que Morrison estabelece ao longo da obra. Seria impossível esgotá-los aqui, mas pretendemos abordar alguns exemplos para dar ideia da dimensão que a perspectiva contemporânea da colagem tem na HQ.

Na Figura 41 vemos Dane, depois de ser expulso de casa pela mãe que queria ficar a sós com o namorado, tendo uma espécie de “visão” de dois homens conversando, que por suas falas citando coisas como “uma banda”, “tocar baixo”, “Paul” e “Astrid”, rapidamente reconhecemos como sendo dois integrantes dos Beatles, John Lennon e Stu Sutcliffe.



Figura 42 - Lennon e Stu falando sobre morte. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 13-14

Ambos já falecidos na época - referência direta ao título do capítulo, “Beatles mortos” - eram grandes amigos, e nesta passagem falam sobre morte. Stu, primeiro baixista dos Beatles, tinha um estilo muito limitado de tocar, por vezes tocando de costas para a plateia, o que o deixava constrangido, bem como à banda, motivo pelo qual decidiu abandonar o grupo para viver com sua namorada Astrid, em Hamburgo, e dedicar-se às artes plásticas, sua verdadeira paixão. Morreu de hemorragia cerebral aos 22 anos. John Lennon, vocalista, guitarrista e um dos principais compositores da banda, morreu assassinado aos 40 anos, em 1980.

O assassino de Lennon, Mark Chapman, se aproximou dele com a frase “Sr. Lennon?”, exatamente como descrito no quadrinho (Figura 42). Morrison decide pelo balão vindo de fora da cena, assim não sabemos quem fala, o interlocutor está “invisível”.

Nas páginas seguintes, a fim de tentar encontrar Dane para recrutá-lo, King Mob faz um ritual mágico, invocando a cabeça de John Lennon em forma de música através do uso de LSD (Figura 43). O ritual é identificado como uma ação de Magia do Caos, uma forma de magia relativamente nova, da qual falaremos mais um pouco à frente neste capítulo.

Entre os elementos descritos, temos o uso de LSD (que podemos também associar à estética do desenho e à estética dos cartazes e capas de álbuns das bandas de rock psicodélico no anos 60), álbuns dos Beatles e uma guitarra Rickenbaker.

O ritual está cheio de referências, das mais diversas. O número 9 tem muitas conotações no âmbito da magia e ocultismo, geralmente ligado a Ganesh, deus hindu com cabeça de elefante que remove obstáculos e que é citado na sequência. Em um livro chamado 777, o mago Aleister Crowley, usando diversas teorias, incluindo a Cabala, faz relações entre inúmeros elementos. Uma das relações é a do número 9 com Ganesh, mas também com jasmim (que é o aroma do incenso usado), com a lua e com besouro (e aí o trocadilho com “Beatles”). Há também a música Revolution 9, dos Beatles, onde uma voz no fundo repete “number 9, number 9”.





Figura 43 - Ritual de Invocação de John Lennon. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 20.

A frase “monges entoando cânticos invertidos” pode ser uma referência ao fato de que Lennon queria monges cantando na gravação de *Tomorrow Never Knows*, (música que, por sua vez, teve seus primeiros versos extraídos de um guia sobre LSD escrito por Timothy Leary: “in times of stress / relax / float on down the stream”). A frase seguinte, “it’s not dying”, é citada por Morrison no final do ritual, na página 21). Mas se tomarmos a frase completa (“monges entoando cânticos invertidos murmúrio estático do big bang”), ganhamos outra conotação. A palavra “aum” ou “ohm”, repetida como mantra pelos budistas, seria o inverso do som provocado pelo big bang (MANDARINO, in: MORRISON, 1999, Vol. 1, Cap. 10, p. 28).

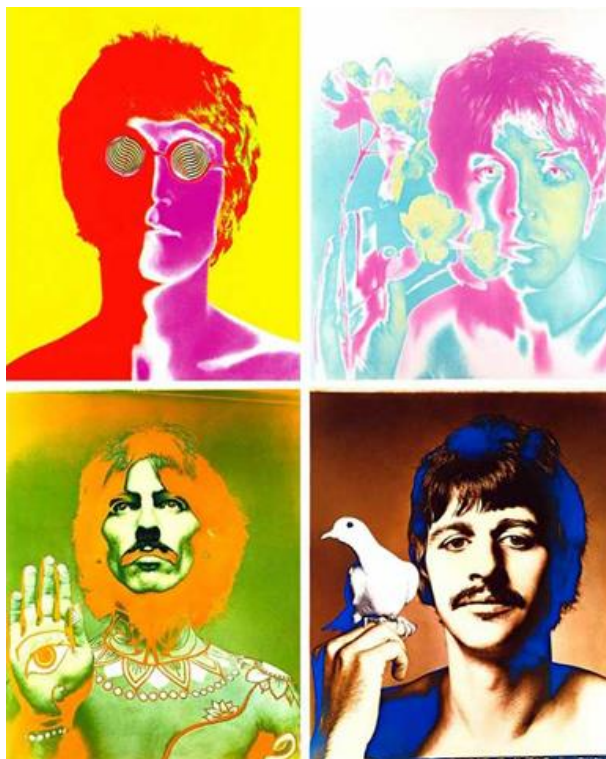


Figura 44 - Beatles por Richard Avedon. 1967. Fonte: <<https://leoreyfotografo.wordpress.com/category/grandes-imagens/>>. Acesso em: 12/10/2015.



Podemos também facilmente perceber que a representação da cabeça de John Lennon pensada por Morrison e desenhada pelo artista Steve Yeowell é uma citação da fotografia de John Lennon produzida por Richard Avedon em 1967, como parte da obra Beatles Portfolio (Figura 44). A aplicação das cores, o uso do contraste e os detalhes psicodélicos dos óculos tornam a ligação entre as imagens evidente.



Figura 45 - Arcádia. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 7, p. 5.

Esse tipo de referência à cultura pop e à obras de arte vão se repetindo massivamente ao longo a série. Livros de ficção, frases de Shakespeare (o personagem Tom O'Bedlam é uma referência direta),

músicas de *britpop*, tudo vai se acumulando em uma miríade de relações que vai tornando a obra cada vez mais rica e complexa.

Alguns capítulos à frente, no arco Arcádia, talvez o mais denso da série, os membros da célula invisível de King Mob fazem uma viagem astral ao passado a fim de resgatar o Marquês de Sade e trazê-lo para o futuro para que ele realize um projeto de reengenharia sexual do mundo. Por algum motivo, no entanto, o ritual de viagem no tempo é comprometido, e eles se perdem na volta. Tentando voltar usando a imagem de um cartão postal que tinha no bolso, parte do grupo cai dentro de uma impressão do que Morrison chama de “esfera ôntica” da imagem contida no cartão postal, que era nada menos que uma reprodução da pintura *Os pastores de Arcádia*, de Nicolas Poussin (Figuras 45 e 46).



Figura 46 – Os pastores de Arcádia. POUSSIN, Nicolas, 1650-1655. Fonte: <<http://virusdaarte.net/nicolas-poussin-pastores-da-arcadia/>>. Acesso em: 18 Jan. 2016.

A artista Jill Thompson recria diretamente a obra de Poussin dentro da página da HQ. Com exceção das cores, vemos que a ideia era mesmo colocar os personagens dentro do quadro. Dali, os personagens têm que pegar um “atalho” para voltar ao seu tempo, aceitando o que a “esfera ôntica” vai lhes apresentando. Assim, logo à frente, eles se deparam com o castelo de Silling, e percebem estar dentro de uma das obras do Marquês de Sade (que no momento os acompanha), *Os 120 dias de Sodoma*. A partir de então Morrison recria e conta ao longo do capítulo sua própria

versão da obra de Sade, enquanto os personagens observam (Figuras 47 e 48).

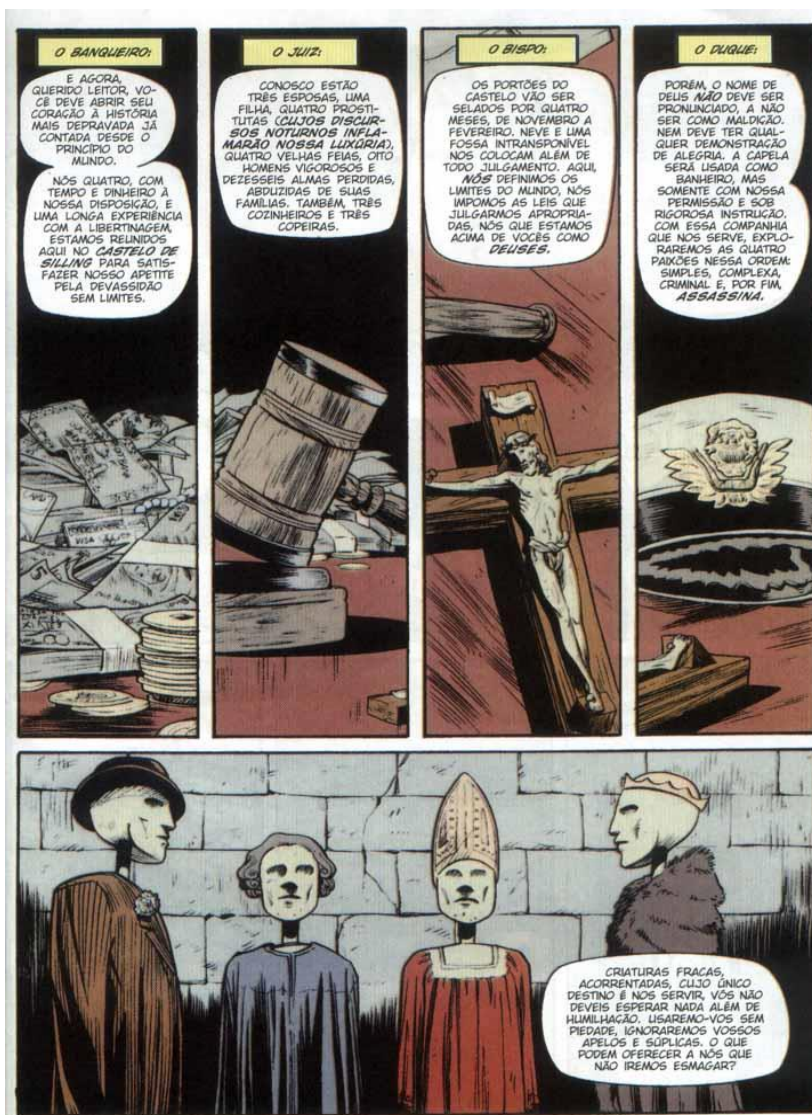


Figura 47 – Os 120 dias de Sodoma. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 7, p. 2.

Os primeiros quatro quadros (Figura 47) introduzem a ideia da obra de Sade, que conta a história de quatro homens ricos e libertinos que se trancam por quatro meses no inacessível Castelo de Silling, juntamente com quarenta e duas vítimas, descritas como “três esposas, uma filha, quatro prostitutas (...), quatro velhas feias, oito homens vigorosos e dezesseis almas perdidas, abduzidas de suas famílias. Também três cozinheiros e três copeiras” (MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 7, p. 2), começando uma jornada de orgias, depravação, violência e devassidão sem limites. Com os portões do castelo fechados, neve e uma fossa intransponível, os quatro personagens principais transformam o lugar em seu próprio mundo, segundo suas leis e suas vontades, alheios a quaisquer preceitos morais, legais, ou religiosos do mundo exterior.

Enquanto apresenta a temática da história, Morrison introduz esses quatro personagens principais, citando-os no recordatório acima de cada quadro e ilustrando-os apenas com objetos simbólicos que definiriam cada um (Figura 47). O banqueiro é ilustrado por um monte de dinheiro, notas e moedas, sobre uma mesa – é o poder financeiro; o juiz é representado pelo martelo, que simboliza a tomada de decisões – é o poder legal; o bispo é representado pelo crucifixo – o poder religioso; o duque é ilustrado por um quepe, símbolo de posição privilegiada e *status* – é o poder político.

No quinto quadro a narrativa foca na subserviência que se espera das “criaturas fracas” que foram presas e a obediência e humilhação pelas quais elas passarão, uma analogia direta ao tema da dominação e da luta pela liberdade que perpassa toda a série d’*Os Invisíveis*. Os quatro personagens principais, no entanto, são retratados como quatro bonecos. O primeiro boneco da esquerda é o banqueiro, vestindo um chapéu e um terno, com um cravo na lapela; o segundo, com uma peruca e uma toga, é o juiz; o terceiro, reconhecido pelo uso da casula e da mitra, é o bispo; e o terceiro é o duque, com sua coroa e capa de peles. Os quatro, representados como bonecos imóveis e sem expressão, são um aviso de Morrison sobre outro aspecto recorrente na série: de que mesmo aqueles que estão no poder, oprimindo e controlando, são apenas peças de um mesmo grande jogo (podemos também fazer referência aos “funcionários” e “programadores” de Flusser, conceitos citados no capítulo anterior).

A Figura 48 apresenta parte do desenrolar da história, sempre evidenciando as ligações da narrativa da novela de Sade com a trama principal d’*Os Invisíveis*. Vemos, no primeiro quadro, o banqueiro marcando com ferro quente um dos jovens, para demarcar sua



propriedade sobre ele, enquanto outra jovem espera sua vez de ser marcada, desesperada, segurada pelo duque. No quadro seguinte, percebemos que a marca deixada é um código de barras, uma “etiqueta eletrônica” que marca, define e localiza todos produtos e mercadorias nos dias de hoje.



Figura 48 – Os 120 dias de Sodoma. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 7, p. 3.

Após ressaltar a excitação que provocar a privação de liberdade causa nos homens poderosos - através da imagem do duque, velho e barrigudo, batendo na cabeça de uma adolescente enquanto discursa sobre isso, no terceiro quadro - Morrison ressaltava aquela forma de marcação e controle, no quadro seguinte. O Bispo, sentado com uma das prostitutas no colo e com suas pernas apoiadas sobre uma jovem abaixada - essa usando uma espécie de focinheira, em uma evidente situação de submissão - fala que aquele tipo de marcação de propriedade é só o começo: “imagino que haverá etiquetas eletrônicas de recém-nascidos e bancos de arquivos cadastrados de DNA. Tudo em nome da ‘lei e da ordem’. É importante saber exatamente onde se encontra sua propriedade e o que ela está fazendo” (Figura 48).

Com esse tipo de imagens e narrativas, Morrison mistura a obra de Sade com sua própria obra; traz o texto de Sade para seu tempo, sua situação, evidenciando que o controle e dominação exercidos pelos poderosos no século XVIII continua presente no século XX, com novas roupagens e novos elementos. *Os 120 dias de Sodoma* transforma-se em fragmentos que compõe a colagem que é *Os Invisíveis*.

Morrison continua desenvolvendo sua versão da obra de Sade e vamos estabelecendo as ligações entre ela e as linhas discursivas principais d’*Os Invisíveis*, sobre poder, dominação e controle. Enquanto King Mob, Boy e o próprio Marquês assistem a obra de Sade se desenvolver à sua frente, Ragged Robin se perde em outro ambiente, caindo às portas da igreja de Rennes-le-Chateau, na França (Figura 49).

Ali, Robin encontra um senhor sentado, jogando xadrez sozinho (percebemos à frente que ele está com o tabuleiro de lado, e joga tanto com as peças brancas quanto com as peças pretas), que conta à ela a história da igreja e do padre Bérenger Saunière. Segundo a narrativa do misterioso homem e as lendas locais, Saunière assumiu como novo pároco da igreja, que era consagrada à Maria Madalena desde pelo menos o início do milênio, e começou uma série de reformas, em 1886.

Ao remover o altar principal, apoiado sobre dois pilares, Saunière teria achado dentro de um deles um conjunto de quatro pergaminhos de conteúdo indefinido até hoje. Intrigado, teria ido a Paris e voltado psicologicamente transformado. Passou a gastar enormes quantias de dinheiro, incompatíveis com sua posição social e financeira, em diversas reformas na igreja, construindo várias alas adicionais, inclusive uma enorme torre da qual se podia ver todo o vale. Começou a destruir monumentos e profanar túmulos judeus, e praticar algumas ações consideradas bizarras, como a gravação da inscrição “este lugar é

terrível”, em latim, na entrada da igreja, além de outras inscrições obscuras espalhadas por toda a construção. Também colocou uma estátua do demônio Asmodeus para segurar a pia batismal da igreja (MANDARINO, in: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 10, p. 29).



Figura 49 - Robin em Rennes-le-Chateau. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 7, p. 16.

Ninguém sabe até hoje o conteúdo dos pergaminhos encontrados por Saunière. Muitos especulam que ele teria achado um tesouro dos Templários; outros que teria descoberto a verdade sobre a vida de Jesus Cristo, que teria se casado com Maria Madalena, e os pergaminhos seriam a árvore genealógica de sua família. Outros ainda dizem que teria encontrado o próprio túmulo de Cristo (MANDARINO, in: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 10, p. 29). Quando voltou de sua viagem a Paris, Saunière trouxe consigo alguns quadros e obras de arte. E dentre eles estava exatamente *Os Pastores de Arcádia*, de Poussin, o que fecha a

intrincada rede de referências apropriada por Morrison na construção deste capítulo de *Os Invisíveis*.

### 3.1.2. Referências estilísticas

As citações utilizadas por Grant Morrison, extremamente complexas e sofisticadas, não sei limitam, no entanto, ao conteúdo da narrativa e condução da história de *Os Invisíveis*. Durante a série, por vezes de forma mais direta, com ajuda do talento dos desenhistas escolhidos por ele, Morrison faz experiências interessantes de apropriação de formas e estilos de outros quadrinistas e de outras obras.

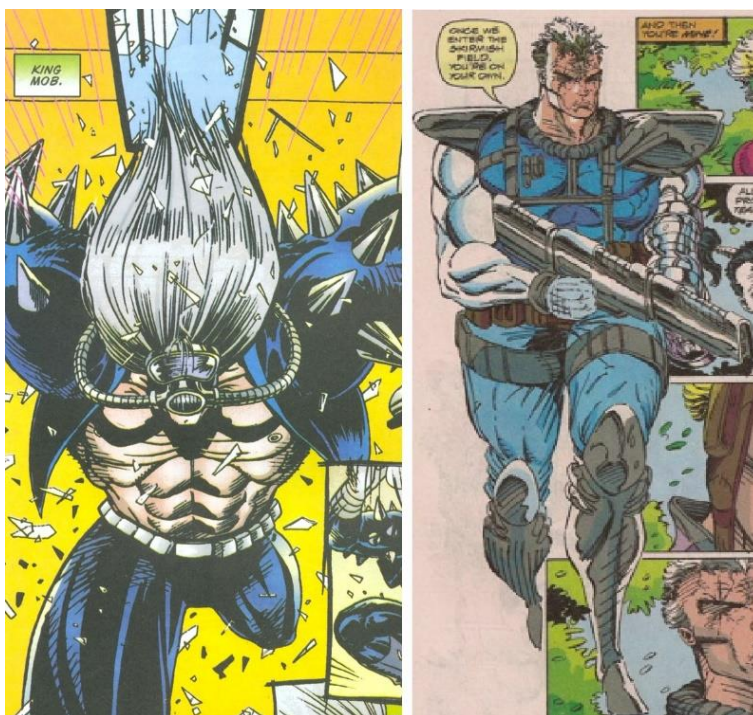


Figura 50 - Estilo Rob Liefeld. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 13, p. 12 (esquerda); HANSTOCK (direita).

O arco *She-man*, desenhado pela versátil Jill Thompson, é construído quase que totalmente em cima dessas experimentações e citações formais. Segundo Alexandre Mandarino, nos comentários publicados no início do capítulo, a primeira página já é uma citação do



estilo de “Mistérios da Natureza”, publicada nos antigos Almanaque Disney. Na página 12 do capítulo 13, vemos King Mob retratado em um estilo “anabolizado”, uma referência direta ao estilo de desenho de Rob Liefeld, um dos fundadores da *Image Comics* e muito famoso na época, reconhecido pelo desenho de imagens cheias de ação e violência, com personagens cuja musculatura e movimentos vão muito além do possível em qualquer estudo de anatomia (Figura 50).

Jill Thompson desenha também algumas páginas deste capítulo no mesmo estilo que Dave Gibbons desenha grande parte da obra *Watchmen*, escrita por Alan Moore (Figura 51). Páginas com nove quadros divididas simetricamente, com o uso massivo de closes e riqueza de detalhes nos desenhos são uma marca do estilo de Gibbons, citado aqui por Thompson sob o roteiro de Morrison.



Figura 51 – Estilo *Watchmen*. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 13, p. 13 (esquerda); MOORE & GIBBONS, 1999, Cap. 3, p. 8 (direita).

Grande parte deste e do capítulo seguinte é desenhada segundo o estilo de uma famosa série de Gilbert Hernandez chamada *Crônicas de Palomar*, publicada na revista *Love & Rockets* e também inclui citações estilísticas da série *Acredite se quiser* (*Believe it or not!*), publicada pela

editora Ripley, além de uma referência aos quadrinhos no final do século XIX e começo do século XX, com seu psicodelismo *belle-époque* e ausência de balões.

Outras referências muito importantes nesse sentido são as citações do trabalho de Frank Miller. Encontramos no capítulo 13 algumas páginas no estilo *noir* de *Sin City*, obra em que Miller utiliza-se de apenas preto e branco, com alto contraste, e em alguns momentos alguns detalhes de mais alguma cor (Figura 52).



Figura 52 - Estilo Sin City. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap.13, p. 18 (esquerda); MILLER, 2014, p. 88 (direita).

Há ainda uma citação direta a uma característica bem reconhecida do clássico *O Cavaleiro das Trevas*, também de Miller, que apresentava ao longo da obra fatos sendo narrados em um noticiário na TV, mostrando apenas requadros que simulam a tela da televisão, com as imagens do noticiário, e o “áudio” colocado acima de cada quadro, em recordatórios sem enquadramento (Figura 53).

Nesse mosaico de citações que é *Os Invisíveis*, constituindo-se como um composto de fragmentos, assim como pensa o texto, a arte e o próprio real, Morrison chega ao ponto de inserir autorreferências





Nessa passagem (Figura 54), vemos King Mob sentado confortavelmente no sofá da sala de sua ex-namorada, Jacqui, enquanto lê uma revista. Ele conversa com ela sobre estar nos Estados Unidos e sobre se encontrarem com pessoas novas, enquanto o gato perambula, parecendo gostar se sua presença ali. Em meio a essa cena banal, King Mob faz um comentário sobre o que está lendo: “Cristo! Nessa parte ele foi longe demais”. A conversa segue normalmente, mas no quadro seguinte vemos King Mob jogando a revista para o lado, como quem cansou de lê-la, voltando totalmente sua atenção para Jacqui.

No entanto, é possível ver ali a capa da revista, e ela parece muito familiar. É o rosto de Quimper, personagem que se mostra um dos principais vilões do segundo volume da série. Olhando com mais atenção, percebemos que a imagem é a capa do capítulo 3 do segundo volume (publicada no Brasil como capa da segunda parte de uma minissérie em duas partes que abria o Volume 2 chamada *Infernos Unidos da América* - Figura 55).



Figura 54 - Autorreferência. Fonte: MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 5, p. 10.

Ou seja, ele está lendo *Os Invisíveis*! Morrison coloca King Mob lendo a obra da qual é um dos personagens, lendo sobre coisas que acabaram de acontecer com ele, apenas três capítulos antes, e questionando o escritor por ter “ido longe demais”.

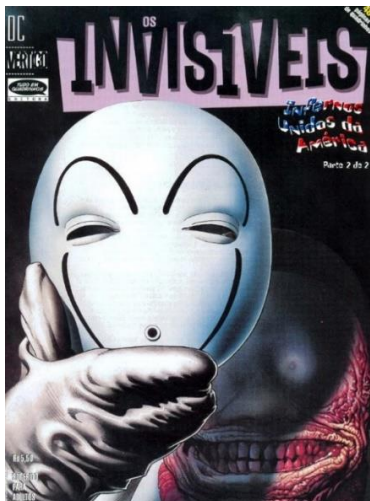


Figura 55 - Capa com a imagem de Quimper. Fonte: MORRISON, 1999, Parte 2, capa.

Esse tipo de jogo com a ficção da própria obra, a “realidade” e a ficção que cria de si mesmo, eventualmente aparece nos trabalhos de Morrison. No final da série *Homem-Animal*, que escreveu para a DC Comics e foi um dos seus primeiros trabalhos de peso, Morrison colocou a si mesmo dentro da história. “Apareceu” para seu personagem principal mostrando-se o ser todo-poderoso dentro da narrativa e revelando que o Homem-Animal era apenas um personagem dentro da história, contando inclusive que ele, o roteirista, havia sido o responsável por matar a esposa do herói, que fica desolado. Esse tipo de metanarrativa não havia sido experimentada antes nos quadrinhos, e Morrison passou a usar e brincar com experiências assim com maior frequência.

Por esses meios, o autor vai aos limites da linguagem dos quadrinhos para compor a sua obra. A experiência de montagem que Morrison realiza em *Os Invisíveis* se dá em vários níveis, desde os já mostrados, como citações diretas de conteúdos e imagens da arte e da cultura pop, apropriação de estilo de outros artistas e até autorreferências metanarrativas, mas também na parte formal da obra, utilizando-se de ferramentas pouco comuns na maioria das HQs de linha do grande mercado editorial.

### 3.1.3. Artíficos formais







Coronel Friday aparece carregando Quimper, quase no meio da cena principal, como que andando no ar, dando ideia de que as leis físicas não se aplicam ali. O fundo é formado por ladrilhos hexagonais que remetem à imagem de uma colmeia, ilustrando o caráter de não-individualidade do exército inimigo. Mais à frente, mas ainda de fundo, flutua um enorme bloco cúbico cujas laterais são formadas pela inscrição “This sculpture means total control only”, traduzida em uma nota como “esta escultura representa apenas controle total”.

Compondo a ideia de “outra realidade” e de um espaço que é o limite entre universos, vemos círculos flutuando por toda a página, como que objetos 2D invadissem um espaço 3D – ou melhor, objetos 3D invadissem um espaço 4D, já que os círculos apresentam diversas imagens, cotidianas, mundanas e ficcionais, como se fossem janelas para outros lugares. Vemos adoração à santos e anjos, carros em uma grande cidade, empalamentos, explosões, monstros, demônios, personagens sadomasoquistas, pílulas, alguém visitando um cinema pornô: como se a Igreja Exterior estivesse aberta para todos os lugares, e a ordem e dominação estivessem à espreita em todas as situações.

Ainda na cena principal, já na página da direita, temos uma enorme esfera recoberta por las inscrições “I” e “you” - “eu” e “você”, respectivamente-, novamente jogando com as questões sobre individualidade e dualidade. Espalhadas por todo o fundo temos ainda inscrições que remetem à coisas que costumamos encarar como ruins, como “tempo esgotado”, “acabou”, “perdedor” e até “eu não te amo” e “os médicos dizem que é câncer”, exaltando certa maldade ou crueldade que seriam inerentes ao próprio lugar.

Vemos também que os quadros à direita são desenhados de forma tortuosa, como se estivessem “flutuando” na própria realidade da Igreja, ampliando ainda mais a gama de artifícios quadrinísticos para descrever uma outra experiência de real. É manipulando a linguagem dos quadrinhos que Morrison, pelas mãos dos desenhistas – nesse caso, Phil Jimenez -, molda realidades, constrói outras experiências. Essa ideia da linguagem como definidora do real, aliás, tem presença muito forte ao longo de toda a série.

### 3.2. LINGUAGEM E REALIDADE

Em 1921, Ludwig Wittgenstein, em uma passagem de seu *Tractatus Logico-Philosophicus*, escreveu que “os limites de minha linguagem denotam os limites de meu mundo” (WITTGENSTEIN, 1968,



p. 111). Essa passagem ilustra um aspecto definidor da filosofia do século XX, a importância da discussão sobre a ligação entre linguagem e realidade, aspecto que se torna central a partir do que chamamos de *Virada Linguística*, que

...aponta para uma filosofia que quer pensar a linguagem e o complexo processo de significação em outras bases. No lugar de uma filosofia centrada na consciência e no sujeito, presa ao mentalismo e consequente psicologismo, surge uma filosofia que, através de uma investigação sobre o funcionamento da própria língua, tenta esclarecer os problemas filosóficos tradicionais através de uma crítica da própria linguagem em que tais problemas são elaborados. Dessa forma, propõe um novo enfoque para os velhos problemas da metafísica, ao abandonar a noção de que o pensamento é algo da ordem da subjetividade (NIGRO, 2009, p. 180).

Estabelecendo-se como movimento a partir de uma coletânea de ensaios organizada por Richard Rorty em 1967, com bases no pensamento do próprio Wittgenstein e também de outras correntes como o estruturalismo de Ferdinand Saussure, a *Virada Linguística* se iniciou na filosofia e se expandiu para as outras áreas das humanidades, reconhecendo a linguagem como um agente estruturador do que consideramos mundo, colocando-a por vezes como constituidora de realidade.

Essa ideia também ultrapassou a filosofia e as ciências humanas e chegou no senso comum e na cultura pop, no final do século, e é um forte elemento na história d'*Os Invisíveis*. Morrison joga com isso de diversas formas. Nos capítulos finais do primeiro volume, King Mob acaba capturado pelo inimigo e passa a ser torturado pelo Sr. Miles juntamente com Dr. Frankland, para que revele os planos e os contatos dos invisíveis. Como uma forma de tortura, Miles aplica uma droga em King Mob chamada Chave 17, que nas palavras de Frankland “embaralha a informação sensorial chegando no córtex visual secundário. Faz ele incapaz de dizer a diferença entre uma palavra descrevendo um objeto e o objeto em si” (MORRISON, 2007, Vol. 1, Cap. 18, p. 6).

Durante a tortura, Miles mostra um balde a King Mob, que está imobilizado em uma cadeira, e retira dele dedos recém cortados, ainda com sangue jorrando, atirando-os a seus pés. Diz ser os primeiros

pedacinhos tirados dele, e o encara com um olhar ameaçador (Figura 58). Nos quadros seguintes percebemos que eram apenas papéis com a palavra “dedo” escrita neles, que King Mob via como dedos reais por estar sob efeito da droga.



Figura 58 - King Mob sob influência da Chave 17. Fonte: MORRISON, 2007, Vol. 1, Cap. 18, p. 5.

O processo de tortura usando palavras continua, com Miles usando um espelho com a inscrição “face deformada” para que o prisioneiro acreditasse que haviam deformado seu rosto. Mais à frente, já no capítulo seguinte, mas ainda durante a tortura, Miles continua com o uso da Chave 17 sobre King Mob, por ter sido ordenado a não mutilá-lo, mas apenas subjugá-lo totalmente.

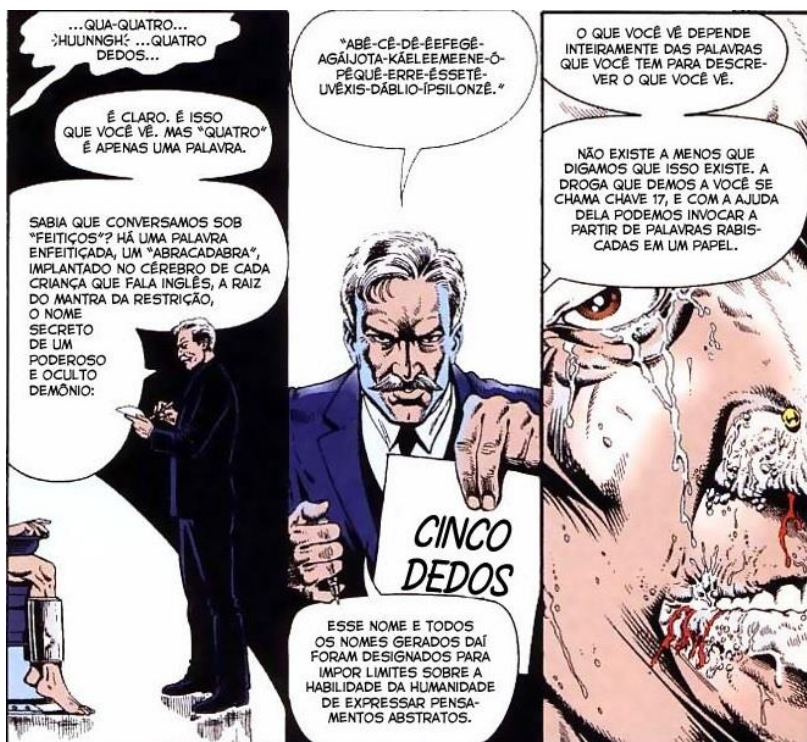


Figura 59 - Palavras enfeitiçadas no cérebro de cada criança. MORRISON, 2007, Vol. 1, Cap. 19, p. 7.

Morrison usa esse episódio para inserir mais um ponto de relações importantes na série, o do uso da linguagem como forma de dominação e controle. Isso está colocado alegoricamente na fala do Sr. Miles, que diz que há uma palavra enfeitiçada no cérebro de cada criança que fala inglês, o nome de um poderoso demônio, “abê-cê-dê-êefegê-agáijota-káeleemeene-ô-pêquê-erre-êsssetê-uvêxis-dáblío-ípsilonzê”. Ou seja, o próprio alfabeto seria um demônio oculto, “a raiz do mantra da restrição”, e todos os nomes gerados a partir daí imporiam limites à habilidade



humana de expressar pensamentos abstratos. O mote principal, no entanto, está na frase seguinte: “o que você vê depende inteiramente das palavras que você tem para descrever o que você vê” (Figura 59).



Figura 60 - Coisa que não vemos porque não temos palavras. Fonte: MORRISON, 2012, Vol. 2, Cap. 13, p. 8.

No segundo volume, as abordagens de Morrison sobre o tema da linguagem começam a assumir outro nível. É revelada a existência de um “alfabeto alienígena”, o “verdadeiro alfabeto” ou “alfabeto invisível”, que seria composto de 64 letras. Através do uso de palavras montadas a partir desse alfabeto, seria possível “ativar” áreas cerebrais e fazer ver coisas que não poderiam ser percebidas antes por não poderem ser conceitualizadas.

No capítulo 13 do segundo volume, o grupo de King Mob entra em um grande complexo empresarial atrás de Boy, que havia fugido levando a Mão da Glória. Lá dentro, são atacados por alguns agentes que dizem usar *vocabulário* como arma, fazendo o grupo ver coisas e seres que não viam por que não tinham *conceito* para isso (Figura 60).

Conforme os agentes vão falando pelos autofalantes nomes de coisas na língua alienígena, os invisíveis passam a ver objetos e seres inimagináveis à sua frente. Novamente aqui temos a espetacular arte de Phil Jimenez para representar coisas “irreais”, difíceis até de descrever. Cada um dos personagens, no entanto, identifica as coisas que veem de maneira diferente: Fanny diz ser só espíritos; Mason associa com o que viu e experimentou quando foi abduzido; Robin diz ter uma droga no futuro que simula contato alienígena e é exatamente igual ao que estão vendo; Jack reconhece uma das coisas como algo que tinha quando era pequeno.

Um dos seres que apareceram ainda complementa essa postura de Jack, dizendo que “a ironia básica é que crianças pré-verbais nos veem em todo lugar, mas somos feitos de linguagem que não pode ser facilmente processada pelas mentes delas” (MORRISON, 2012, Vol. 2, Cap. 13, p. 9).

Morrison ainda vai além nessa abordagem da linguagem como definidora do real. Nos últimos capítulos do Volume 2 ele começa a mostrar momentos da vida de Ragged Robin no futuro, antes dela viajar no tempo para os anos 90. Ali, vemos Robin em 2005, dentro de uma espécie de “tanque de Ganzfeldt”, que supostamente ficaria dentro da Universidade de Berkeley (Figura 61).

O aparato Ganzfeldt realmente existe e consiste em um conjunto de aparelhos destinados a fornecer estímulos sensoriais homogêneos a uma pessoa para gerar um efeito similar ao da privação total de sentidos. É uma técnica desenvolvida em 1930 pelo Dr. Wolfgang Metzger, ao pesquisar casos de mineiros que alegavam sofrer alucinações quando ficavam algum tempo dentro de cavernas completamente escuras e silenciosas.

Metzger então desenvolveu um equipamento que consistia em semiesferas colocadas nos olhos para gerar uma sensação de infinito, luzes vermelhas no ambiente e fones de ouvido reproduzindo ruído branco ou rosa. Ao deitar-se no escuro, o paciente tem os mecanismos de sono de seu cérebro induzidos. No entanto, a sensação de infinito na visão mantém o cérebro trabalhando em busca de informação; a luz vermelha, mais baixa na escala espectral, leva menos carga ao cérebro, mas não induz o estado de sono; e o ruído rosa ou branco abafa os estímulos sonoros do exterior mas não fornece nenhum estímulo específico ao cérebro. O resultado são alucinações provocadas em alguns minutos (TAMOSAUKAS, p. 1).

No anos 1970, alguns pesquisadores de parapsicologia passaram a usar o experimento para estudos de percepção extrassensorial, alegando resultados significativos, embora parte da comunidade de parapsicologia discordasse.

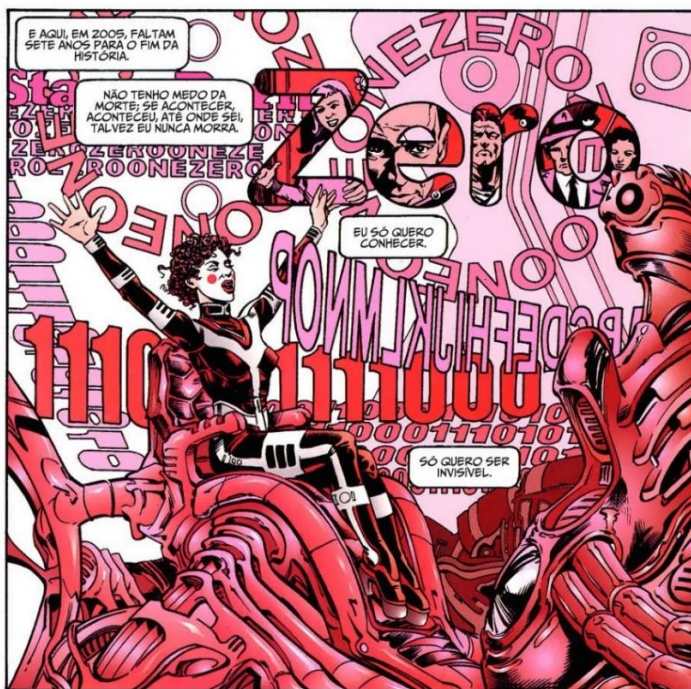


Figura 61 - Robin no tanque de linguagem. Fonte: MORRISON, 2014, Vol. 2, Cap. 20, p. 2.

Morrison pega essa ideia e a transforma em algo mais, na sua história. O tanque em que Robin está tem o que ele chama de “processadores lógicos de estado-da-arte líquidos”, que acessados sob o uso de uma droga chama *Sky*, permitem que Robin construa realidades através de narrativa. Na imagem (Figura 61), vemos Ragged Robin sentada em um tipo de poltrona hipertecnológica, enquanto letras e números flutuam ao seu redor, em sua maioria “zeros” e “uns”, representando a linguagem binária, e o alfabeto – como se ela estivesse mergulhada em linguagem. Podemos perceber ainda figuras humanas, personagens, dentro das letras da palavra “zero”, quase no meio do quadro.

Ali, Robin diz estar escrevendo um livro de palavras vivas, “girando entre canos e tubos de linguagem fluida” (p. 9). Diz que o título do livro é “Os Invisíveis”, e que se escrever bem o bastante e for honesta o suficiente, pode torna-lo real. Daí em diante, o resto do capítulo, que mostra uma nova invasão dos invisíveis a uma base militar dos EUA (ainda em 1998, no passado), vai se alternando com imagens de Robin no tanque, escrevendo e modificando a história conforme ela acontece.

Perto do fim do capítulo, vemos Robin dentro do tanque (Figura 23) - com um traje especial, cheio de cabos e canos, flutuando em algum líquido, no primeiro quadro, e com um uniforme vermelho, flutuando em linguagem (é a maneira como ela se representa) no segundo. Ali, ela diz que a história que está criando ainda se mantém incerta e incompleta, mas que tem medo de terminá-la. Medo de que se ela se inserir completamente na história, não conseguirá sair mais dela, ficará presa nas próprias palavras.

Com o isso, o leitor passa a se indagar se toda a história, no fim das contas, não é criação de Robin, que a teria tornado realidade com ajuda daquele equipamento. No capítulo seguinte, ela está em uma espécie de manicômio, sendo tratada por ter um colapso devido ao uso excessivo de *sky* em condição de profunda privação de sentidos dentro de um tanque isolado. Assim, não sabemos se ela enlouqueceu pelo uso de drogas e do tanque, ou ela já está inserida dentro da história, presa dentro da realidade que criou com linguagem – um personagem de seu próprio livro, fato que fica em aberto até o final da série.

Essa ideia de transformar a realidade através da linguagem, no entanto, é ainda mais cara e mais profunda para Morrison. É a premissa básica da já citada Magia do Caos, ramo das práticas mágicas da qual Grant Morrison é declaradamente participante, e que está por trás de toda a obra. A Magia do Caos, juntamente com o Discordianismo, talvez sejam







### 3.3. MAGIA E RELIGIÃO

Com o advento da internet e sua rápida popularização no final do Século XX, e a consequente rapidez na difusão de informações e acesso a conteúdos diversos, duas correntes de pensamento ficaram muito conhecidas e populares na subcultura da internet na década de 1990: Magia do Caos e Discordianismo.

#### 3.3.1. Magia do Caos

Magia do Caos, ou Caoísmo, é uma prática recente de “artes mágicas” que consiste na quebra de paradigmas e alteração de estados de consciência. Ela é baseada em técnicas individuais e usa elementos de outros sistemas de crenças diversos, já que parte da ideia de que não há um sistema último, a crença é só um instrumento. Assim, os caoístas alternam entre paradigmas para conseguir resultados, desde sistemas de magia tradicionais, como wicca, magia cerimonial, Goetia e outros, até teorias científicas, arte, personagens de cultura pop e ficção científica. Misturando magia, ciência e arte, os caoístas transcendem as noções ortodoxas de ocultismo e transformam sua existência em atos deliberados de criação e destruição – e de diversão.

Assume-se que esse ramo da magia foi criado por Austin Osman Spare, que desenvolveu o uso de *sigilos*. Sendo um talentoso artista plástico, desenvolveu uma técnica que consistia em escrever uma frase com o intento mágico desejado, retirar as vogais e letras repetidas, e com as letras que sobrassem construir um desenho, um *sigilo*. “Carregando” esse sigilo com algum tipo de energia – mental, meditativa, sexual, entre outras – o intento se tornaria real. Essa é a primeira base para o desenvolvimento da Magia do Caos, que só ganhou esse nome no livro *Liber 0*, de Peter Carrol, lançado em 1978.

O principal preceito da Magia do Caos é atribuído a Hassan I Sabbah, líder da ordem dos *Hashishins*, no Oriente medieval, e diz que “Nada é verdadeiro, tudo é permitido”. A ideia é que não existe uma verdade absoluta e portanto tudo é possível de acontecer. As diferentes crenças são então ferramentas que podem ser aplicadas à vontade consciente para transformar a realidade, quebrando o paradigma no qual se encontra, zigzagueando entre as crenças.

Assim, a Magia do Caos coloca-se como extremamente prática, usando inúmeros elementos, sistemas, artefatos e filosofias para obter resultados – manipular a realidade segundo a vontade do magista. Não

importa se o praticante acredita ou não naquilo. Não há regras estabelecidas. Os caoístas alegam que realizando certos procedimentos, certos resultados acontecem. Podemos pensar a Magia do Caos como uma forma de manipulação das probabilidades – ou das coincidências – do mundo.

Grant Morrison é um reconhecido praticante desse tipo de magia, tendo inclusive criado seu próprio sistema, chamado *Pop Magic*. Os elementos de Magia do Caos estão presentes em toda a obra *Os Invisíveis*, de diversas formas. Vários são os personagens que lidam com magia, cada um à sua maneira. O ritual de invocação de John Lennon, mostrado no início do capítulo, é um grande exemplo de ritual de Magia do Caos (Morrison afirma ter realmente realizado esse ritual, assim como teria vivenciado várias outras coisas presentes na obra). A utilização de elementos do cotidiano para invocar a figura de um artista pop já falecido descreve muito bem o caráter contemporâneo desse tipo de prática ritual.

Também Tom O'Bedlam, logo no início da série, mostra a Dane o que é magia e se dispõe a ensiná-lo (Figura 63). Tom diz para Dane ver as estrelas, e este reclama que não dá pra ver as estrelas em Londres, pois há muita luz. Tom então faz todas as luzes da cidade se apagarem, revelando um céu intensamente estrelado.

Dane então diz ser apenas um blecaute, que aquilo tudo era só uma coincidência. Tom replica dizendo “tem razão. E isto também”, erguendo a mão e estalando os dedos, como podemos ver no terceiro quadro. As luzes instantaneamente se acendem e Tom reafirma: “Coincidência!”, o que faz com que Dane deseje ser ensinado e queira entrar para os invisíveis. Isto é magia, na corrente seguida por Morrison: fazer coincidências acontecerem.

Morrison inclusive usou um “símbolo mágico” para “salvar” a série de seu cancelamento. Por ser complexa e densa demais, principalmente durante o arco “Arcádia”, a série perdeu muito leitores e esteve muito próxima de ser cancelada. No final do capítulo 16, Morrison escreveu então uma carta aos seus leitores, contendo um sigilo, um símbolo mágico cujo propósito seria impedir o cancelamento da série, e convocou seus leitores para um ritual global mágico, pedindo que se masturbassem olhando para o sigilo, no dia ou na noite do dia 23 de novembro de 1995. Pediu também que falassem sobre *Os Invisíveis* com pessoas que se interessassem por conspirações, UFOs, magia, drogas, mitologia comparada, Arquivo X, e também com travestis, ravers, fãs de Lovecraft, dentre outros (MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 16, p. 25).

Coincidência ou não, as vendas aumentaram vertiginosamente, e a série salvou-se do cancelamento.



Figura 63 - Tom fazendo magia. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 2, p. 24.

Para além dessas experiências, Morrison ainda diz ter concebido *Os Invisíveis* como um *hipersigilo*, um tipo de sigilo criado por ele que incorporaria caracterização, drama e *plots*, e serviria para mudar sua própria vida, e o mundo. Cada um dos personagens acaba sendo desenvolvido como parte da personalidade de Morrison, ou como parte do que ele gostaria de ser, principalmente King Mob. Isso intensifica-se no segundo volume, quando a vida de Morrison passa a se confundir com a estética e as ações de alguns personagens. Ele começa a ir à festas travestido, muito parecido com as vestimentas de Lord Fanny; passa a usar cotidianamente um visual idêntico ao de King Mob, e a tratar a si mesmo como um mago e como uma celebridade, e cada vez mais vai sendo reconhecido como ambas as coisas.

Antes de começar a namorar, Morrison transforma Ragged Robin em amante de King Mob, a partir do Volume 2, e diz que isso reflete na sua vida. Viaja muito, conhecendo os lugares em que ambienta parte das histórias, usando drogas e realizando rituais que descreve durante a série, alegando inclusive ter sofrido uma abdução por extra terrestres (como o personagem Mason). Morrison acredita que como um hipersigilo, a série pode servir para transformar o mundo em um lugar melhor, mudar a maneira com que as pessoas encaram suas vidas (criando novos “invisíveis”) e o mundo, e fazê-lo transcender.

### 3.3.2. Discordianismo

Outra corrente de pensamento que perpassa toda a obra d’*Os Invisíveis* e que foi amplamente difundida na subcultura da internet no final do século XX é o Discordianismo. Definido como “uma religião em forma de piada em forma de religião”, foi fundada em 1958 ou 1959, como uma religião contemporânea baseada no *caos*, criada por Greg Hill, conhecido como Malaclypse the Younger, e Kerry Wendell Thornley, conhecido como Omar Khayyam Ravenhurst. Qualquer afirmação ou definição sobre o discordianismo, porém, nunca sobrevive a um exame mais minucioso, pois divergir sobre o que são e o que fazem é uma prática dos discordianos. É considerado uma espécie de “zen para ocidentais” por uma aproximação feita com a escola Rinzai, pela aceitação do momento presente e da ação espontânea, e o amplo uso dos *koans*, que são histórias, diálogos, questões ou afirmações que em geral contém elementos inacessíveis ao pensamento racional, mas que podem ser acessados pela intuição. O discordianismo faz também uso de *koans* com o objetivo de

causar confusão (a chamada Operação: Mindfuck), de tirar as pessoas de suas zonas de conforto e levá-las a pensar.

O discordianismo possui também um “livro sagrado”, o *Principia Discordia*. Eles costumam dizer que o *Principia Discordia* não é a bíblia do discordianismo, mas que a bíblia é o *Principia Discordia* do cristianismo. O livro é um conjunto de passagens, colagens, figuras, textos de todo o tipo, que não têm uma ordem ou um sentido aparente. Começou sendo distribuído como fotocópias em universidades e escolas nos EUA, mas ganhou rapidamente muita notoriedade. Com o tempo e principalmente com o advento da internet, mais para o final do século, ganhou ampla divulgação mundial e passou a influenciar várias correntes de pensamento, artistas e o modo de vida de muitas pessoas. Vários elementos têm sido acrescentados, e as traduções são livres.

Ao contrário das muitas religiões que veneram os princípios de harmonia e ordem no Universo, o discordianismo reconhece que a desarmonia e o caos são princípios tão válidos como aqueles. Tal religião parece ter sido criada como uma antítese das demais religiões, enfatizando o caráter caótico e desordenado do mundo, com o caos sendo reconhecido como o impulso primário do universo. A deidade principal do discordianismo é Éris, a deusa grega da discórdia, que teria aparecido para os dois jovens durante um jogo de boliche.

A palavra “caos” aparece muitas vezes no material discordiano. Sobre tal, é digno de nota que, para os discordianos, caos não é antônimo de ordem. Para eles, o caos é a natureza da realidade. O antônimo de ordem é a desordem, e o caos é anterior às duas. A ideia é conscientizar a sociedade moderna, que busca a ordem em tudo, de que vivemos em um Universo caótico e que não existe o que chamamos “verdade”. Como escreveu Robert Anton Wilson:

A iluminação discordiana é alcançada quando você se conscientiza de que, apesar de a deusa Éris e de a lei dos cinco não serem literalmente verdadeiras, *nada é literalmente verdadeiro*. Dos cem milhões de sinais zunindo, recebidos a cada minuto, o cérebro humano ignora a maioria e organiza o resto em conformidade com qualquer sistema de crença estabelecido nele. Podemos selecionar sinais ordeiros e legais e dizer que tudo é projetado por uma inteligência cósmica, como no tomismo, ou selecionar sinais caóticos e afirmar que Deus é uma Mulher Louca, como no discordianismo. O cérebro ajustará os sinais recebidos aos dois sistemas de

crença...ou a uma dúzia de outros (WILSON, 2004).

Apesar da aparência de brincadeira ou piada e da forma como se apresenta, o discordianismo está ancorado em uma base filosófica interessante, que tenta afirmar o caos (anterior à ordem ou à desordem) como princípio ontológico. Segue reproduzido abaixo o trecho do Principia Discordia que afirma sua própria filosofia:

#### AQUI SEGUE UM POUCO DE PSICO-METAFÍSICA

Se você não liga para filosofia, é melhor pular isso. O Princípio Anerístico é aquele de APARENTE ORDEM; o Princípio Erístico é aquele de APARENTE DESORDEM. Tanto ordem quando desordem são conceitos criados pelo homem e são divisões artificiais do CAOS PURO, que é um nível além do que o nível de criação de distinções. Com nosso aparato de criar conceitos, que chamamos "mente", nós olhamos para a realidade através das ideias-sobre-a-realidade que nossas culturas nos dão. As ideias-sobre-a-realidade são erroneamente rotuladas de "realidade", e pessoas não iluminadas sempre ficam perplexas pelo fato de que outras pessoas, especialmente outras culturas, veem a "realidade" de uma maneira diferente. São somente as ideias-sobre-a-realidade que diferem. A realidade Real (Verdadeira com V maiúsculo) é um nível além do nível de conceito. Nós olhamos para o mundo através de janelas nas quais foram desenhadas grades (conceitos). Filosofias diferentes usam grades diferentes. Uma cultura é um grupo de pessoas com grades bastante similares. Através de uma janela nós vemos caos, e relacionamo-lo aos pontos na nossa grade, e assim entendemos ele. A ORDEM está na GRADE. Este é o Princípio Anerístico.

A Filosofia Ocidental preocupa-se tradicionalmente em contrastar uma grade com outra grade, e juntar grades na esperança de encontrar uma perfeita, que vai retratar toda a realidade, e vai, portanto, (dizem os ocidentais não-iluminados) ser Verdadeira. Isto é ilusório, é o que nós Érisianos chamamos de ILUSÃO

ANERÍSTICA. Algumas grades podem ser mais úteis do que outras, algumas mais agradáveis do que outras, etc., mas nenhuma pode ser mais Verdadeira do que nenhuma outra.

DESORDEM é simplesmente informação não relacionada vista através de alguma grade particular. Mas, como "relação", não-relação é um conceito. Macho, como fêmea, é uma ideia sobre sexo. Dizer que macheza é "ausência de feminilidade", ou vice e versa, é uma questão de definição e metafisicamente arbitrária. O conceito artificial de não-relação é o PRINCÍPIO ÉRISIANO.

A crença de que "ordem é verdadeira" e desordem é falsa, ou de alguma outra forma errada, é a Ilusão Anerística. Dizer o mesmo da desordem é a ILUSÃO ERÍSTICA. O ponto é que a verdade (v - minúsculo) é uma questão de definição relativa à grade que umas pessoas está usando no momento, e a Verdade (V - maiúsculo), realidade metafísica, é totalmente irrelevante para as grades. Pegue uma grade, e através dela algum caos parece ordenado e outro aparenta desordem. Pegue uma outra grade, e o mesmo caos vai aparecer ordenado e desordenado de forma diferente.

Realidade é o Rorschach original.

Francamente! Tanta coisa para isso (PRINCIPIA DISCORDIA, p. 40-50).

O Discordianismo, junto com a obra de Robert Anton Wilson e as teorias de Hakim Bey, teve influência direta na maneira como a Magia do Caos se consolidou, e influenciou a maneira de pensar de todo um grupo de jovens espalhados pelo mundo, principalmente na década de 1990, graças à internet. A ideia de que não há verdade absoluta e que você pode fazer o que quiser marca uma posição ontológica e política que vai povoando cada vez mais o imaginário, principalmente dos jovens, a partir de então. *Os Invisíveis* condensa isso, que circulava dissolvido pelos produtos culturais e pela mídia, de uma maneira direta e explícita.

Há diversos elementos discordianos ao longo da obra: grupos declaradamente seguidores de Éris, maçãs (símbolo da deusa da discórdia) que são dadas como presente em vários momentos da narrativa, e o número 23, número “sagrado” discordiano, que aparece o tempo todo,

nas portas de quarto de hotel, nos nomes de grupos de agentes, no número escolhido na roleta do cassino.

Morrison faz uso de mitologia comparada para explicitar esse vagar por diferentes sistemas de crença. Há ao longo da história rituais de magia de diferentes tipos, desde rituais sexuais com o uso de drogas sintéticas e cibergnose, característicos de Magia do Caos, até rituais vodus e dança da chuva indígena. Há referência a deuses hindus, astecas, haitianos e até aos Dogon, das antigas mitologias africanas – e também a deuses e monstros da literatura lovecraftiana. Todos eles têm seu papel e funcionam, para Morrison, como a mesma coisa: deuses, personagens famosos ou conhecidos artistas já falecidos, espíritos ou alienígenas, todos são diferentes apresentações de uma mesma força, diferentes descrições de uma mesma coisa. Força que pode ser usada para manipular o real – que é, no fim das contas, também só ilusão – ou seria a ilusão também real?

### 3.4. MUNDO COMO ILUSÃO/HOLOGRAMA

Na Figura 64 temos a teoria de King Mob – ou de Grant Morrison – sobre o que é a realidade. Nesse momento, King Mob e Ragged Robin “saltaram” para fora do “mundo” e se encontram em um local no limite da realidade, conhecido como a Faculdade Invisível – mas que também é chamado por vários outros nomes, todos relativos à lugares ocultos de poder em diversas crenças, seitas ou mitologias, como: a Casa de Salomão, a Casa com Asas, a Academia, a Escola das Sombras.

Ali, como vemos no primeiro quadro, há na parede um desenho de um famoso símbolo cristão, um peixe. King Mob diz à Robin, enquanto aponta para a parede, que aquilo explica tudo, que o símbolo, chamado de *vescica piscis*, na verdade é um mapa da realidade. No quadro seguinte, fazendo movimentos circulares com os dedos indicadores, mostra que extrapolando as curvas do peixe na verdade temos dois círculos que se cruzam, o que seria um diagrama primitivo de como um funciona um holograma.

A descrição que segue é a de que nosso universo é um holograma, com todo espaço e tempo contidos dentro da forma de lente na intersecção de dois metauniversos. Um dos metauniversos seria o universo saudável, cujo limite com nossa realidade estaria marcado pela Faculdade Invisível. O outro metauniverso estaria doente, e em seu limite ficaria a Igreja Exterior. O universo saudável estaria tentando “salvar-nos” do universo



doente (é a explicação para a grande guerra entre bem e mal que estaria ocorrendo) antes do espaço-tempo ruir (o tão anunciado fim do mundo).

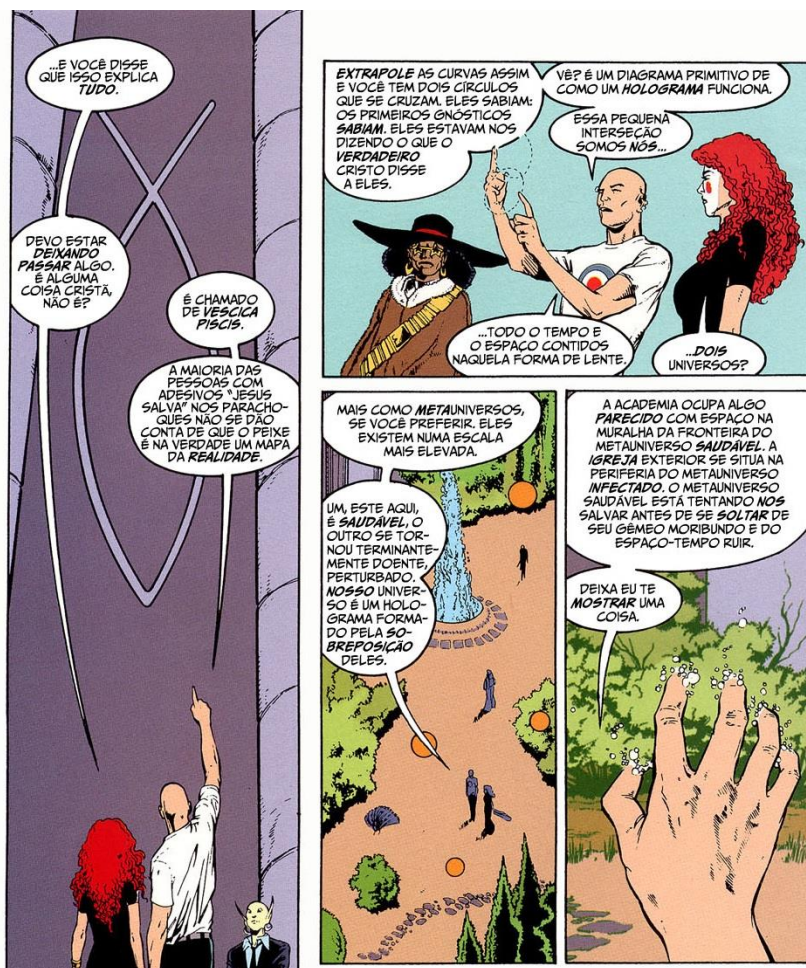


Figura 64 - Mapa da realidade. Fonte: MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 6, p. 21.

Colocando nossa realidade como um holograma, Morrison intensifica o jogo entre realidade e ilusão presente na série. O que é real? Ele já havia começado a explorar esse jogo ainda no início do capítulo 5, quando mostra King Mob assistindo um tradicional teatro de bonecos na Índia (Figura 65). Ali, está sendo interpretado o Mabharata, um dos maiores épicos clássicos da Índia e talvez o texto sagrado de maior

importância no hinduísmo. A parte mostrada por Morrison descreveria a luta entre os Pandavas e os Kuruvas. A ideia, no entanto, é que cada jeito de se mexer ou falar de cada um dos bonecos é obra de uma mesma pessoa, o *Dalang*, o titereiro.

Sentados no chão, dentro de uma grande tenda, várias pessoas assistem a projeção, em uma tela, das sombras dos bonecos controlados pelo Dalang. À direita do primeiro quadro vemos um homem tocando um instrumento de cordas, que é o responsável pela trilha sonora da apresentação. Há fumaça no ar e pessoas fumando, dando um ar de leveza e serenidade ao ambiente.



Figura 65 - Há apenas o Dalang. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 5, p. 2.

Nos quadros seguintes, Agus, amigo local de King Mob, explica o que o Dalang é um homem muito esperto, ele faz as vozes, movimenta os bonecos, dirige os músicos, fazendo-nos rir e chorar. Ele é mais que um simples titereiro: faz-nos acreditar que há uma guerra acontecendo – mas não há guerra, há apenas o Dalang.

Essa passagem é uma antecipação de Morrison para algo que só entendemos completamente no último volume da série, de que a grande batalha entre o bem e mal, que cria o grande pano de fundo d'*O's*

*Invisíveis*, é uma ilusão. Não há bem e mal, mas sim a humanidade, como um grande organismo, tentando evoluir. Morrison coloca ao longo da obra pequenas pistas apontando para esse caminho, como, por exemplo, a representação de uma *fita de moebius* em uma das vezes em que o recorrente mote “de que lado você está?” aparece na história (MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 16, p. 14).

Ainda assim, a dúvida sobre quem controla o mundo é permanente em toda a narrativa. *Os Invisíveis* é também uma grande obra sobre conspiração – o próprio *conceito* dos invisíveis aparece com a chegada de alguns representantes dos rosa-cruzes em Paris no Século XVII, e depois com os Illuminati no Século XVIII. Além disso, o fenômeno de uma paranoia conspirativa é uma das marcas da década de 1990, e esse tipo de tema é recorrente nos produtos culturais da década – sabemos do sucesso que foi a série *Arquivo X*.

Particularmente no Volume Dois, *Os Invisíveis* vai usar um monte de linguagem visual e conceitual de *Arquivo X*. Em certa medida, essa ênfase na paranoia de conspiração é distintamente um fenômeno dos anos 1990. Nos anos 2000, a sociedade americana tem conspirações que não são secretas e não são sobrenaturais, mas estão diretamente à vista. Parte disso é o efeito de 9/11: na sequência do horror da vida real, o Arconte estava no trono, e ninguém foi capaz de combater a sua influência (MEANEY, 2010, p. 26-27).<sup>13</sup>

Havia uma promessa de mundo melhor e de revolução a partir da década de 1960, promessa que parece ter perdido o sentido na década de 1980 e dado lugar a uma falta de direção e de fim na década de 1990. As crescentes narrativas conspiratórias são uma reação ao tédio de uma década na qual as pessoas sentiam como se tivessem deixado um mundo melhor escapar por entre os dedos, e já não havia mais ninguém guiando rumo a um lugar melhor.

---

<sup>13</sup> Tradução livre de: “Particularly in *Volume Two*, *The Invisibles* will use a lot of the visual and conceptual language of *The X-Files*. To some extent, this emphasis on conspiracy paranoia is a distinctly 1990s phenomenon. In the ‘00s, American society has conspiracies that aren’t secret and aren’t supernatural but are right out in the open. Part of this is the effect of 9/11: in the Wake of that real-life horror, the Archon was on the throne, and no one was able to combat his influence.”

É engraçado... Aqui estamos, indo de encontro à barreira do Século 21, e de repente você pensa “quem tá dirigindo essa porra?” Tá me entendendo? Quem está cuidando no ônibus, cara? Penso nisso o tempo todo. Nos anos 60, por exemplo... Nos anos 60 você tinha Timothy Leary e, qual o nome do outro? “Um estranho no ninho”, Kesey, esses caras. Eles tavam na direção, eles viam o caminho, certo? Eles diziam que tudo o que precisávamos fazer era tomar LSD e iríamos virar super-heróis e construir a terra prometida com arco-íris e flores. Merda, eu acreditei naquilo. Cartazes de luz negra. Eu realmente achei que íamos mudar o mundo. Por um momento parecia que íamos vencer, cara. Quando acabou a viagem era 1985. Merda. Do sexo livre ao sexo seguro, né? O que aconteceu com a revolução? (MORRISON, 2002, Vol. 1 Cap. 8, p. 2).

Esta fala de um personagem qualquer é seguida por uma crítica na voz de King Mob, que diz que ele não percebeu que as pessoas de quem ele fala eram instrutores de direção, e que não bastava ficar sentado ao lado sendo levado por aí, mas que eles estavam mostrando *como fazer*. Se você não está no comando, alguém está. É o cerne da conspiração que se desenvolve como uma subcultura característica dos anos 1990, derivada de certa falta de perspectiva de futuro.

Após a Guerra Fria, os Estados Unidos sofreram de uma falta de propósito. Sem um inimigo externo para nos conectar, nós engasgamos, incapazes de encontrarmos uma nova direção. Com a "Guerra ao Terror", a administração Bush usou um novo inimigo como uma forma de unir as pessoas através de um oponente comum. Isto criou uma desculpa para praticamente qualquer ação, mas também prendeu a consciência da nação em um paradigma de "nós contra eles", como demonstrado por sua afirmação de que "Você está conosco ou contra nós". Por não resistir a essa visão de mundo, as pessoas deixaram-no controlar o discurso, usando

palavras para criar um mundo maniqueísta (MEANEY, 2010, p. 53).<sup>14</sup>

A ideia de conspiração se apresenta de várias formas dentro da série. A mais tradicional é a do governo, que aparece envolvido em situações que a população em geral não faz ideia, desde grandes articulações, como matarem a princesa Diana por ela ter se recusado a gerar um filho-monstro que seria herdeiro do trono e abriria as portas para os Arcontes, até detalhes sutis, como na Figura 66, onde vemos o agente inimigo que dá ordens a Orlando, o assassino sem face.



Figura 66 - Downing Street nº 10. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 4, p. 22.

No primeiro quadro, o vemos falando ao telefone, por uma fresta na cortina por trás de uma janela de vidro. Vemos apenas sua silhueta, enquanto fala a Orlando que localizaram um refúgio dos invisíveis, usado pelo grupo de King Mob. No quadro seguinte, no entanto, quando um afastamento de enquadramento nos mostra a localização, percebemos a

<sup>14</sup> Uma tradução livre de: “After the Cold War, the United States suffered from a lack of purpose. Without an external foe to connect us, we sputtered, unable to find a new direction. With the “War on Terror,” the Bush administration used a new foe as a way to unite people through common opposition. This created an excuse for virtually any action, but it also trapped the nation’s consciousness in an “us vs. them” paradigm, as demonstrated by his statement that “You’re either with us or against us.” By not resisting this worldview, people let him control the discourse, using words to create a Manichaean world.”

imagem familiar e reconhecemos como sendo a porta do número 10 da *Downing Street*, em Londres, nada menos que o endereço tradicional do primeiro-ministro britânico. Não sabemos se é o próprio primeiro-ministro a falar ou é algum subordinado, mas estabelecemos uma ligação direta do governo com as bizarras ações de dominação do inimigo quando ele diz que estará em um ritual pelas próximas doze horas, “até o joelho de sangue e porra”.

As conspirações sempre enfrentam uma dualidade: crença em uma ideia que explica muita coisa mas pode ser absurda contra um descrédito total da ideia exatamente por ser absurda. O irmão da personagem Boy, Eezy D usa uma frase para descrever isso, na página 15 do capítulo 20 do primeiro volume: “a fera tá te olhando bem nos olhos e tá contando com o fato que você nem acredita que ela existe”. A negação alimenta a conspiração.

As empresas e a mídia também são fortes alvos. Um homem desconhecido para o qual King Mob dá carona, no capítulo 14, fala sobre Óvnis e o acidente em Roswell (outro tema muito recorrente em teoria de conspiração), dizendo que o que aconteceu foi um acidente psíquico, puro *download* de informações de outra dimensão, de onde as empresas tiraram tecnologia de *controle*. Ele diz:

Já teve um sonho onde, tipo, você tava com muita sede e, sei lá, bebeu coca? Ou então tava com fome e apareceu um big mac na sua mão? Isso é alocação de produtos, cara. As grandes companhias tão pagando OVNIIs para projetar anúncios diretamente nos nossos sonhos. Alocação de produtos” (MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 14, p. 12.).

A paranoia, ligada diretamente à conspiração, é também sempre presente. A paranoia gera medo, e medo leva à submissão. O tema é abordado no capítulo 18 do segundo volume, quando Coronel Friday e Sir Miles têm uma conversa no plano psíquico (Figura 67).

O cenário da conversa não é um cemitério por acaso. Como o encontro se dá entre suas projeções psíquicas (e por isso Miles está sem as calças – é uma autoimagem), o cemitério em que se encontram é supostamente o lugar aonde as crianças vão para aprender sobre a escuridão e a Igreja Exterior, através de sonhos “pré-empacotados e pré-programados”, transmitidos dentro da mente inconsciente por satélites. Por isso as crianças dos EUA seriam tão obcecadas pela morte, por



histórias de zumbis e por grupos de rock que se parecem com cadáveres, elas sofrem um “bombardeio” de mensagens subliminares ligadas à morte, desespero e submissão desde cedo.



Figura 67 - Geração de consumidores mórbidos. Fonte: MORRISON, 2012, Vol. 2, Cap. 14. p. 4.

Essa operação, que eles chamam de “gestão de crianças”, também consiste em assustar os pais, através de boatos sobre matadores de crianças, fazendo que com que aqueles os deixem, no futuro, rotular os recém nascidos eletronicamente. Miles diz que através desse programa eles estão criando uma “geração de consumidores mórbidos, obesos e passivos”, crianças com vontade fraca e fáceis de serem manipuladas, através de produtos hipnóticos, como videogames com mensagens subliminares.

O sucesso do programa é exemplificado na frase seguinte dita por Miles, no terceiro quadro: “Olhe para as roupas deles, por exemplo. A nova leva não passa de propagandas móveis, anunciando as corporações multinacionais que controlam suas mentes”. É, novamente, a ameaça

prevista nos clássicos distópicos, como os de Orwell ou Huxley, e na Sociedade de Controle deleuziana. Além do consumo, coleiras eletrônicas aceitas sem resistência por uma necessidade absurda por segurança. É a paranoia estabelecendo comportamentos. Mason, no Volume 2, chega a dizer que “o estado fascista perfeito precisa operar em condições de guerra perpétua” (MORRISON, 2013, Vol. 2, Cap. 16, p. 2).

No Capítulo 1 do Volume 2, ao conversar com Quimper, Coronel Friday exalta essa situação: “Eu adoro a paranoia. É o que faz esse país tão bom, Quimper. Medo dos comunas, medo de envelhecer, medo do fracasso, medo do próximo. Lá no fundo, todos nós queremos ser iguais”. Quimper responde dizendo que “homogeneidade é bom. Temos de destruir a diversidade”. E Friday retorna: “Merda, estamos fazendo o possível. Pergunte para qualquer menino do Tibet se ele prefere os ensinamentos budistas ou uma porra de um Big Mac” (MORRISON, 2014, Vol. 2, Cap. 1, p. 18). “Tecnologia viral corporativa”, como ressalta Quimper.

Conspirações, paranoia, segurança, homogeneidade e controle, tudo se dá pelo simbólico, às margens, absorvidos e entranhados pelo Espetáculo, pela Simulação. No início do último capítulo do Volume 2, Mason começa dizendo que “era tudo mentira”, se referindo à uma vez que viu o Sino da Liberdade, na Filadélfia, quando criança. Ele diz para King Mob: “Isso é o que eu amo nas ilusões; elas estão bem na sua frente mas de alguma forma você não as vê... até que, de repente, você vê” (Figura 68).

No primeiro quadro da Figura 68, Mason e King Mob estão olhando para cima, vistos de um enquadramento superior, como que presenciando algo grandioso, algo muito maior do que eles. No segundo quadro, vemos que eles estão em frente à estátua de Abraham Lincoln, no Memorial Lincoln, em Washington. A estátua é a representação do 16º presidente dos EUA, sentado em um trono, e é um dos maiores símbolos estadunidenses. No mesmo quadro, Mason diz: “e eu vi que vivi em um mundo onde o símbolo era mais importante que a realidade. Onde o menu deveria ser melhor que a refeição”. Nos dois quadros seguintes, enquanto turistas visitam o local e helicópteros percorrem o céu, ele diz: “eles estão bombardeando Planeta Hollywood. Esses terroristas sabem exatamente onde o poder está”. O ataque terrorista, cerca de dois anos depois, ao *World Trade Center*, que era um símbolo do domínio mundial econômico do ocidente, exemplifica exatamente essa ideia. A realidade é moldada pelo simbólico. E tudo passa a ser espetáculo, encenação. Hollywood. E o poder está ali, na *imagem*, na *simulação*.





Figura 68 - Símbolo mais importante que a realidade. Fonte: MORRISON, 1999b, Vol. 2, Cap. 22, p. 3.

### 3.5. A SIMULAÇÃO E O PLANETA HOLLYWOOD

No já citado *Simulacros e Simulação* (1991), Jean Baudrillard discorre sobre essa indiferenciação entre real e imaginário. Ele usa a fábula de Borges, na qual os chineses teriam se especializado tanto na cartografia que seus cartógrafos haviam construído um mapa que de tão perfeito cobria exatamente o território, para tentar mostrar que a realidade hoje não é apenas uma inversão (toma-se o mapa como real e o território como representação), mas que já não há diferenciação, que o real e sua representação, o real e o imaginário são agora uma coisa só, são pura Simulação.

Não há mais real e não mais a sua imagem. Com a fusão do real e das representações, surge o que ele chama de *hiper-real*. Segundo ele, até então nós sempre tivemos uma espécie de reserva de imaginário, pois sempre houve territórios virgens que a alimentavam. Mas o esgotamento do *habitat* terrestre e a conquista do espaço colaboram para o fim do imaginário, e com ele vêm o fim da metafísica, o fim da fantasia, o fim da ficção científica e inicia-se a era da hiper-realidade. O encanto da ficção científica agora é impossível, já não se pode mais fabricar o irreal a partir do real, pois o real não mais existe. O que acontece agora então é a criação de modelos de simulação, uma reinvenção do real como ficção, uma alucinação do real, do cotidiano, mas reconstituído com estranheza, tudo para fortalecer o sistema, tornar tudo ao redor o mais rentável possível.

Até mesmo o “humanismo”, a “normalidade” e a “qualidade de vida” não são mais que peripécias do sistema em busca da rentabilidade. Assim como os criadores de animais hoje percebem que a maneira de criação está afetando tais animais, provocando doenças nunca antes vistas, fazendo com que se discuta então sobre a qualidade de vida destes, busca-se dar a eles um modo de vida mais normal, tentando salvar seu equilíbrio mental (e assim salvar a produção), “também aí os ‘criadores’ capitalistas foram levados a uma revisão dilacerante do modo de exploração, inovando e reinventando a ‘qualidade do trabalho’, o ‘enriquecimento das tarefas’, descobrindo as ciências ‘humanas’ e a dimensão ‘psicossociológica’ da fábrica” (BAUDRILLARD, 1991, p. 162). É esse o mesmo processo que descobriu que o poder não poderia apenas encarcerar, pois o homem tem necessidade de liberdade, de sexualidade, de “normalidade”, para suportar a prisão. Toda a descoberta do psicológico, complexa a ponto de ter a possibilidade de expandir-se infinitamente, não se deu por outro motivo senão o da impossibilidade de

explorar os operários até a morte, de encarcerar os detidos até a morte, de engordar até a morte os animais.

Na sociedade atual, o único afeto maciço é o da manipulação. As pessoas querem tomar tudo, manipular tudo, comer tudo, fazer tudo. O que há é uma violência interna, uma *implosão*. Já não há mais alternativa imaginária, mesmo com as instituições. Aquele velho sonho de ver o Estado e o poder explodirem por causa de suas próprias contradições não passa justamente de um sonho. O que se verifica, na verdade, é que as instituições e o poder implodem por si próprios, ramificam-se, circuitam-se e sobredesenvolvem-se.

Na continuação da conversa entre Mason e King Mob que mostramos anteriormente, King Mob faz uma piada sobre essa absolutização da imagem e da simulação (Figura 69). A provocação “que tal uma para o álbum de família, Mason”, erguendo a câmera para tirar uma foto, ilustra uma atitude cotidiana que dá a amplitude do poder que a imagem adquiriu. Em um local turístico como aquele, milhares de pessoas diariamente tiram fotos para guardar uma “lembrança” do local. O momento se tornou imagem, a vivência se tornou simulação.

Mason continua, dizendo que nada disso é real. Se questiona se era verdade que Kennedy era bom e Nixon era mau, ou se isso é apenas algo que *disseram* ser verdade. Atores gays fingindo ser heterossexuais, o pouso na lua, supostamente feito em um estúdio: tudo é um truque, a “América” é um truque, que só é vista na TV, nos quadrinhos e no cinema.

No penúltimo quadro, Mason diz que “a América está em um estado declarado de emergência nacional desde 9 de março de 1933, dando ao presidente poder para suspender a liberdade de expressão e tomar o controle de todos os meios de comunicação, a qualquer momento. Quem se importa? Bruce Willis está aqui para nos salvar a todos”. É o grande imaginário “americano”, forjado por Hollywood: no fim um grande herói nacionalista vai resolver a situação – já não importa onde está o poder ou quem controla suas vidas.

No último quadro, a fala seguinte coloca força na prevalência da simulação que a “América” se tornou: “quanto mais eu olho, menos real a América se torna. E quanto menos real ela se torna, mais forte ela fica. Planeta Hollywood”. É a simulação tomando conta de tudo, a “América” é só imagem, um símbolo, que quanto menos real, mais domínio tem.



Figura 69 - Planeta Hollywood. Fonte: MORRISON, 1999b, Vol. 2, Cap. 22. p. 3.



As simbologias visuais estão presentes em toda página. Os passeios pelo lugar turístico, a escadaria do memorial, o espelho d'água, e King Mob fotografando enquanto conversam, com uma máquina fotográfica ultramoderna. A imagem de Mason refletida nos óculos de King Mob simulam duas telas de TV, como se aparecesse em uma imagem enquanto fala; e a bandeira dos EUA e o Capitólio, atrás de Mason, imponentes, no último quadro, apontam para o poder do símbolo.



Figura 70 - Estética hollywoodiana. Fonte: MORRISON, 1999, Parte 1, p. 2.

Esse capítulo é o ápice e o final de algo que Morrison desenvolve desde o começo do Volume 2. No final do Volume 1, a célula de King Mob sai da Inglaterra e vai para os EUA, passar um tempo na mansão de Mason. O Volume 2 começa com eles já estabelecidos na mansão, e a linguagem da série começa a mudar.

Com o primeiro volume concentrado na apresentação dos personagens, da história e do universo d'*Os Invisíveis*, Morrison se permite, no segundo volume, deixar a série andar mais rapidamente. Essa mudança de andamento, aliada à arte com estilo mais glamoroso e mais pop de Phil Jimenez, no início do volume, e de Chris Weston, nos capítulos finais, dão força à uma proposta cinematográfica que Morrison tem em mente.

Na primeira cena do Volume 2 (Figura 70), nós já notamos a diferença de estética. Ambientados nos EUA, os invisíveis saem da literatura inglesa para ganhar uma estética hollywoodiana. Na Figura 70 temos a cena em que Jolly Roger invade uma instalação do governo em Dulce, no Novo México. Há muita ação, tiroteios, sangue e violência extrema. Agentes mascarados e uniformizados têm seus corpos e cabeças explodidos a cada tiro, com sangue se espalhando para todo lado. Os movimentos de Roger, representados no segundo quadro por uma série de “sombras” da personagem, em sequência, como um *time-lapse*, mostram movimentos acrobáticos, em meio aos tiros incessantes. Não há diálogos, apenas gemidos e gritos, a não ser na cena final da página, quando ela para em pose defensiva, ao finalizar a cena, que parece tirada de um filme de ação de Hollywood.

O capítulo abre com uma cena de ação que estabelece as novas regras de base para o volume. Anteriormente, estávamos em um mundo literário; Agora, a série tornou-se um filme de ação, e nós precisamos da grande cena de abertura de James Bond antes de nos acomodarmos para a exibição. As referências da cultura pop fluem desde a primeira página, e a violência é levada para um novo nível. É fácil apreciar este tipo de violência extrema na ficção, como o mergulho de Roger através dos corredores, derrubando os soldados inimigos. O sangue jorrando tem um impacto visceral que, combinado com desenhos em *time-lapse* de Jimenez, transmite uma verdadeira sensação de movimento e energia. As coisas

parecem muito mais vivas do que eles fizeram no primeiro volume (MEANEY, 2010, p. 114).<sup>15</sup>

Outra mudança bem visível do primeiro volume para o segundo é com relação aos sons. No Volume 1, Morrison praticamente não faz uso de onomatopeias para representar sons. As sequências são limpas, e os sons ficam por conta do leitor. Já no Volume 2, as onomatopeias aparecem com mais frequência (mesmo que não em todo lugar), para dar força a certas cenas de mais impacto.



Figura 71 - Diferenças de sons. Fonte: MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 4 (esquerda); MORRISON, 2010, Vol. 2, Cap. 7, p. 7 (direita).

<sup>15</sup> Em uma tradução livre de: “The issue opens with an action scene that lays out the new ground rules for the volume. Previously, we were in a literary world; now, the series has become an action film, and we need the big James Bond opening scene before we settle in for the exposition. The pop-culture references flow right from the first page, and the violence is taken to a new level. It’s easy to enjoy this sort of extreme violence in fiction, such as Roger’s introduction diving through corridors, mowing down enemy soldiers. The gushing blood has a visceral impact which, combined with jimenez’s time-lapse drawings, conveys a real sense of motion and energy. Things feel much more alive than they did in the first volume.”

Na comparação estabelecida na Figura 71 podemos perceber a diferença entre as cenas. Enquanto a cena da esquerda, a explosão da biblioteca provocada por Dane no início do primeiro capítulo da série, não tem som algum colocado formalmente na imagem, a cena da direita, de King Mob invadindo uma sala e atirando em agentes inimigos no Capítulo 7 do Volume 2, temos onomatopeias para cada um dos tiros. O tipo de violência também é diferente. A explosão de uma escola vazia transforma-se em uma matança, com muito sangue.

Cada vez mais pessoas passam a morrer, “se é que alguém está contando”, como diz Boy em certo momento, na sequência da mesma cena. Robin diz que é “um final hollywoodiano”. Os personagens também se modificam. King Mob encarna uma figura parecida com James Bond ou algum herói do tipo, cada vez mais violento e assassino; Ragged Robin passa de uma garota misteriosa para uma super-sexy amante de King Mob; Mason Lang é quase um Bruce Wayne, milionário com uma vida dupla que banca as ações do grupo.

Além dessa reestruturação da série, Morrison faz referências à Hollywood o tempo todo. Em uma passagem do primeiro capítulo do Volume 2 (Figura 72), o grupo está em uma lanchonete no oeste dos EUA. Vemos no primeiro quadro que se trata de uma lanchonete na beira da estrada, em uma paisagem desértica, posto de parada de vários motoristas e viajantes, bem comum em vários filmes. O quadro toma quase meia página e vai até as bordas, com montanhas ao fundo e os fios de luz atravessando o quadro, com deserto para todo lado, dando uma noção de que a paisagem se estende infinitamente e o local é mesmo isolado. Os caminhões estacionados e a estrada completam a ideia de que esta é uma parada em meio a uma viagem. Nos quadros seguintes vemos os bancos característicos desse tipo de lugar, e alguns motoristas de chapéu, olhando os forasteiros com certa curiosidade.

Há também a referência textual. Mason fala sobre o filme “Velocidade Máxima”, dizendo que o filme é simbólico, uma mensagem codificada que representaria o mundo atual: o ônibus representa o mundo, acelerado em direção à fenda, que seria o apocalipse. Os passageiros representam as raças, e quem o guia parece um cro-magnon. “Ele é a nossa violenta herança evolucionária, guiando o mundo para o apocalipse enquanto todo mundo discute”.



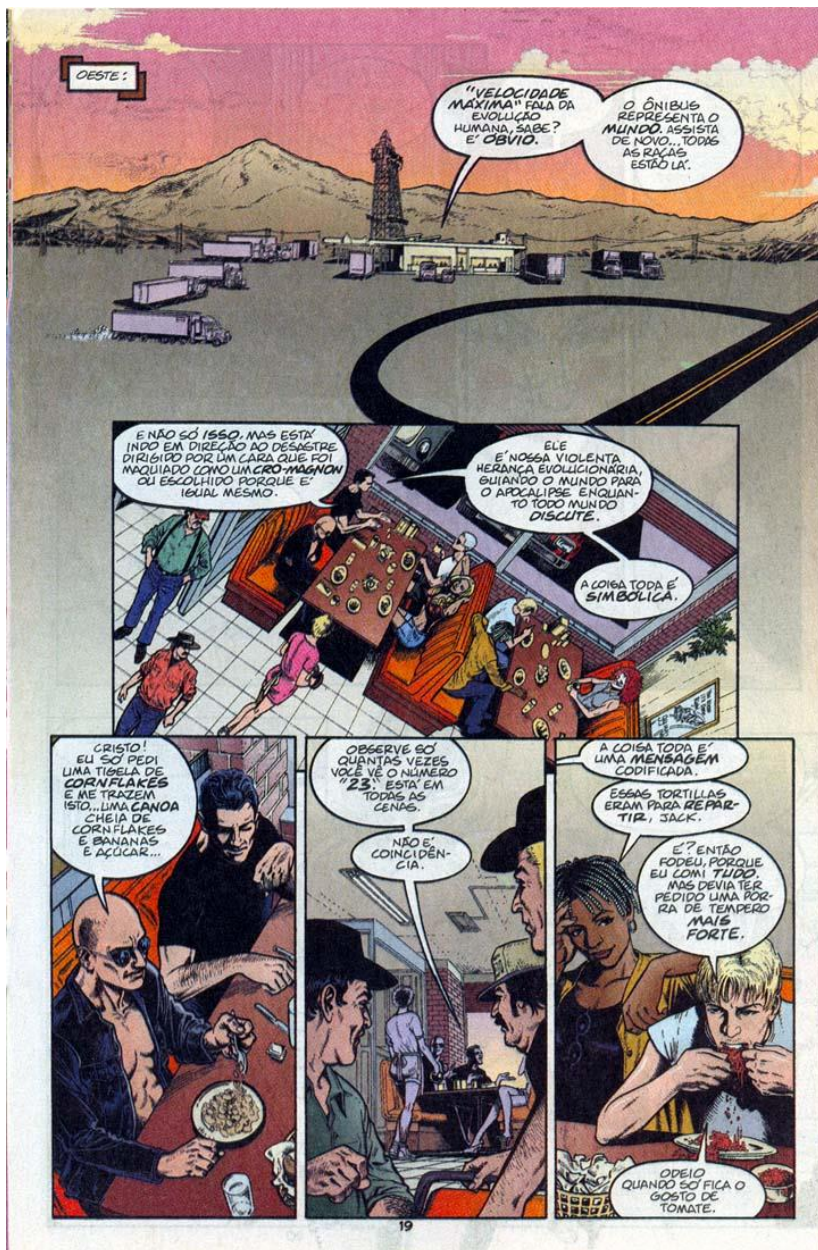


Figura 72 - Cena de Tarantino. Fonte: MORRISON, 1999, Parte 1, p. 19.

Na página seguinte King Mob diz que essa cena na lanchonete é como uma cena de um filme de Tarantino. E as referências estão todas ali: o grupo protagonista conversando sobre aleatoriedades que são transformadas em diálogos profundos em uma lanchonete, por longos minutos, precedendo uma cena de ação ou violência (que acontece nas páginas seguintes).

Essas referências, tanto nas falas de Mason como na parte formal da narrativa se repetem e se concatenam ao longo de todo o volume. Tudo se torna cinema, tudo virou Hollywood; tudo é imagem, *alucinação*. Os filmes moldam nossa maneira de viver.

Filmes têm mais poder do que qualquer outro meio para definir o mundo em que acreditamos que vivemos. Quando eu estava na escola, meus colegas disseram que não tínhamos uma experiência "real" do *high school*, porque não era como o que nós víamos na TV. Ironicamente, a realidade era menos "real" do que a ficção. As imagens de vídeo definem a nossa consciência cultural. Eu pessoalmente não posso imaginar como eu iria processar o mundo se eu não tivesse visto filmes. Há certas experiências, como drogas e crimes, que conhecemos, em grande parte, pelos filmes. Como podemos imaginar, o passado e o futuro são largamente determinados pelos filmes que já vimos. E em alguns casos, os futuros que vemos na tela influenciam o desenvolvimento da tecnologia real e da arquitetura, e a nossa ficção define o caminho ao longo do qual a nossa realidade irá se desenvolver (MEANEY, 2010, p. 181).<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Em uma tradução livre do original: "Movies have more power than any other medium to define the world we believe we live in. When I was in high school, my classmates said that we didn't have a "real" high-school experience because it wasn't like what we saw on TV. Ironically, reality was less "real" than fiction. Motion pictures define our cultural consciousness. I personally can't imagine how I would process the world if I hadn't watched movies. There are certain experiences, like drugs and crime, that we know mostly from movies. How we imagine the past and the future is largely determined by the films we've seen. And in some cases, the futures we've seen on screen influence the development of real technology and architecture, so that our fiction sets the course along which our reality will develop."

Em outra fala, Mason diz que o império inglês havia dominado o mundo com suas forças navais e militares, mas o império americano percebeu que os exércitos terrestres se tornaram obsoletos. Transformaram tudo em um filme. A nova maneira de controlar o mundo é com luz, “com o poder da ilusão” (Figura 73).

A imagem e a alucinação dominam o mundo. E se você está vivendo em um filme, não se importa de estar sendo vigiado por câmeras o tempo inteiro. É novamente uma referência à sociedade de controle, as câmeras como artifício de controle. E a pergunta que fecha a página é “como tomamos o controle da alucinação?”.



Figura 73 - Poder da ilusão. Fonte: MORRISON, 2014, Vol. 2, Cap. 17, p. 20.

A discussão de Baudrillard que iniciamos antes também se guia para esse questionamento. Nós notamos a perda dos referenciais, sabemos estar perdidos. Mas o que fazemos diante disso é relembrar o passado, procurar o real na história, tentar fixar-se no mais palpável possível, que é aquilo que sabemos que um dia esteve lá.

O grande acontecimento desse período, o grande traumatismo é esta agonia dos referenciais fortes, a agonia do real e do racional que abre suas portas para uma era de simulação.

Enquanto tantas gerações e singularmente a última, viveram na pegada da história, na perspectiva, eufórica ou catastrófica, de uma revolução – hoje tem-se a impressão de que a história se retirou, deixando atrás de si uma nebulosa indiferente, atravessada por fluxos, mas esvaziada das suas referências. É neste vazio que refluem os fantasmas de uma história passada, a panóplia dos acontecimentos, das ideologias, das modas retro – não tanto porque as pessoas acreditem ou depositem aí qualquer esperança, mas simplesmente para ressuscitar o tempo em que pelo menos havia história, pelo menos havia violência (mesmo que fosse fascista) em que pelo menos havia uma questão de vida ou de morte. (...) Já nenhuma ideia-força seleciona, apenas a nostalgia acumula sem fim: a guerra, o fascismo, o fausto da belle époque ou as lutas revolucionárias, tudo é equivalente e se mistura sem distinção na mesma exaltação sombria e fúnebre, no mesmo fascínio retro (BAUDRILLARD, 1991, p. 60).

Baudrillard cita MacLuhan, que diz que *medium is message*, ou seja, que o meio é mensagem, e não no sentido de que um assumiu o lugar do outro, mas sim que agora o meio e a mensagem se fundiram em uma só coisa, o emissor é receptor, há uma circularidade dos polos. É o fim da mensagem e o fim do *medium*, não há mais instância mediadora, e portanto há uma impossibilidade de uma intervenção dialética, já que não existem mais polos propriamente ditos. O efeito dessa circularidade é grave: a impossibilidade do sentido (entendendo sentido literalmente como um vetor unilateral que conduz um polo a outro).

Esta constatação de implosão dos conteúdos, de absorção do sentido, de evanescência do próprio medium, de reabsorção de toda a dialética da comunicação numa circularidade total do modelo, de implosão do social nas massas, pode parecer catastrófica e desesperada. Mas só o é, de fato, aos olhos do idealismo que domina toda a nossa visão

da informação. Vivemos todos de um idealismo furioso do sentido e da comunicação, de um idealismo da comunicação pelo sentido e, nesta perspectiva, é a catástrofe do sentido que nos espreita (BAUDRILLARD, 1991, p. 108).

Para Baudrillard, porém, essa perda do sentido só é catastrófica na visão linear da acumulação e finalidade produtiva que o sistema nos impõe. Mas podemos sair desse ultimato do sentido e encontraremos o *fascínio*, resultante da neutralização e da implosão do sentido. O sentido talvez seja a maior arma do sistema, uma armadilha da qual praticamente não conseguimos fugir. Todas as práticas de libertação, de emancipação, de expressão e de constituição como sujeito político estão presas ao sentido linear e produtivo do sistema, são uma das vertentes do sistema, uma chantagem que nos diz que temos que votar, participar, decidir, falar, nos movimentar, mas que no fim nos prende dentro de seu próprio jogo.

O atual argumento do sistema é a maximização da palavra, é a produção máxima de sentido. Para Baudrillard, “a resistência estratégica, pois, é de recusa de sentido e de recusa da palavra – ou da simulação hiperconformista aos próprios mecanismos do sistema, que é uma forma de recusa e de não aceitação” (BAUDRILLARD, 1991, p. 111). Para ele, enganar-se de estratégia é grave, pois é uma expressão daquilo que é chamado de “tomada de consciência” do sujeito e das massas, que na verdade não veem que eles vão no mesmo sentido do sistema, que é exatamente a sobreprodução e regeneração do sentido e da palavra.

Lutar contra o poder? O poder perdeu-se, já não há mais nada a nossa volta a não ser manequins de poder, e por trás deles apenas um terror ausente de um controle definitivo. Atacar a representação também já não faz mais sentido, pois a representação se voltou sobre si mesma, fazendo o universo político dissolver-se sobre si. A delegação de poderes não passa de um fantasma que se acumula e desacumula ao mesmo tempo. Apesar disso,

...é nesse universo tático do simulacro que vai ser preciso lutar – sem esperança, a esperança é um valor fraco, mas no desafio e no fascínio. Pois não há que recusar o fascínio intenso que emana dessa liquefação de todas as instâncias, de todos os eixos de valor, de toda a axiologia, incluindo a política. Esse espetáculo, que é ao mesmo tempo o da agonia e do apogeu do capital, ultrapassa em muito o da mercadoria descrita pelos situacionistas. Este

espetáculo é nossa força essencial. (...) O desafio que o capital, no seu delírio, nos lança – liquidando sem vergonha a lei do lucro, a mais-valia, as finalidades produtivas, as estruturas de poder e voltando a encontrar o termo do seu processo a imoralidade profunda (mas também a sedução) dos rituais primitivos de destruição, esse desafio, é preciso aceitá-lo numa sobrevalorização insensata (BAUDRILLARD, 1991, p. 187).

Precisamos sair do cercamento que nos é imposto pelo simulacro do valor e pelo fantasma do poder, diante dos quais estamos muito mais desarmados do que pela antiga lei do valor e da mercadoria, pois o sistema hoje já se mostrou capaz de integrar sua própria morte, de simular a sua própria morte para se manter em vida. Para Baudrillard, nós precisamos nos desligar da ilusão maquinal do valor, do fascínio profundo que a agonia do capital exerce sobre nós. Precisamos de uma “ciência imaginária”, uma *patafísica dos simulacros* para nos fazer sair da estratégia de simulação do sistema.

Novamente a questão se guia para a saída mostrada no primeiro capítulo deste texto, a *invisibilidade*. Mas Baudrillard nos aponta para outro aspecto importante a ser pensado: a resistência estratégica da recusa do sentido e da recusa da palavra.

### 3.6. ANARQUISMO ONTOLÓGICO

A saída apontada por Morrison à pergunta de Mason na Figura 73 é o que ele chama de *terrorismo ontológico*, um ataque direto às premissas da “natureza” do ser. É uma luta não com armas, mas com palavras e imagens, aceitando que o estado de anarquia já existe, e o governo e as leis são mitos que devem ser destruídos, juntos com o Espetáculo. É uma postura bem similar ao *anarquismo ontológico* de Hakim Bey, que basicamente consiste em uma “prática de resistência contra tudo e contra todos que proclamem que ‘a natureza das coisas é tal-e-tal’” (JAMES, 2007, p. 439).

Bey defende que toda tentativa de estabelecer uma verdade acerca da natureza das coisas já é um exercício de autoridade e controle. Para ele, a única maneira de descrever a realidade é metaforicamente, como “caos”. O mundo já é caos, já está em um estado de anarquia, e pensar o contrário disso é uma ilusão. O anarquismo ontológico é, então, a recusa desta ilusão.

O caos é anterior a todos os princípios de ordem e entropia, não é nem um deus nem uma larva, seu desejos primais englobam e definem toda coreografia possível, todos éteres e flogísticos sem sentido algum: suas máscaras, como nuvens, são cristalizações da sua própria ausência de rosto (...). Não. Ouça, foi isso que aconteceu: eles mentiram, venderam-lhe ideias de bem e mal, infundiram-lhe a desconfiança de seu próprio corpo e a vergonha pela sua condição de profeta do caos, inventaram palavras de nojo para seu amor molecular, hipnotizaram-no com a falta de atenção, entediaram-no com a civilização e todas as suas emoções mesquinhas. Não há transformação, revolução, luta, caminho. Você já é o monarca de sua própria pele – sua liberdade inviolável espera ser completa apenas pelo amor de outros monarcas: uma política de sonho, urgente como o azul do céu (BEY, 2003, p. 5).

Assim, o anarquismo ontológico assume o caos e a anarquia como base do mundo e se torna uma prática que vai contra toda e qualquer forma de autoridade, seja governamental ou legal, mas também linguística, psicológica, espiritual – ou ontológica. É a recusa da *alucinação*, citada por Mason anteriormente.

*Os Invisíveis* é uma obra que se insere dentro de uma corrente de ficção anarquista, tanto na literatura quantos nos quadrinhos – nos quais *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd talvez seja o grande marco. Ao contrário da grande maioria das ficções anarquistas, no entanto, *Os Invisíveis* se afasta do anarquismo clássico (e até o questiona) para pensar novas formas de anarquismo.

No início, a narrativa de Morrison parece estar calcada nos valores do anarquismo ortodoxo. Há um dualismo estabelecido, “liberdade x controle”, e os invisíveis como um grupo de heróis anarquistas lutando pela liberdade, contra os seres extradimensionais que dominam governo, juízes e outras instituições, querendo o controle total. É a luta histórica dos teóricos clássicos do anarquismo.

*Os Invisíveis* é consistente com os escritos de muitos anarquistas ortodoxos, que argumentam que o governo é invariavelmente controlado pelos ricos e poderosos - retratados como monstros



indignos - e que a lei é feita no interesse desta elite dominante. William Godwin, por exemplo, descreveu como os ricos são sempre, direta ou indiretamente, os legisladores e que o governo perpetua a desigualdade econômica na sociedade. Petr Kropotkin argumentou que o Estado é um instrumento para o estabelecimento de monopólios em favor do governo de uma minoria. Alex Comfort continuou a descrição anarquista da autoridade como algo monstruoso argumentando que a principal preocupação dos funcionários judiciais e executores é um desejo do controle sobre os outros, e que as instituições legais atraem personalidades agressivas em busca de poder como um fim em si mesmo (JAMES, 2007, 442).

Esse pano de fundo, no entanto, vai aos poucos se transformando dentro da obra, principalmente através da figura de Jack. Desde o começo percebemos Jack como uma expressão do anarquismo e da rebeldia em uma forma violenta e explosiva, com o desejo de destruir toda autoridade, não por alguma agenda política, mas simplesmente por um impulso rebelde e destrutivo.

Percebemos sinais dessa recusa do anarquismo ortodoxo logo no início. Jack, questionado pelo professor de História sobre quem foi o escritor anarquista, autor de *Ajuda Mútua*, que denunciou a revolução bolchevique, responde “Senhor? Não sei senhor, foi Molotov?” (MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 9). Algumas páginas depois, quando tenta novamente queimar a escola e é surpreendido pelo mesmo professor, Jack o ataca com um chute, dizendo: “Foi Kropotkin! E você nunca vai me entender!” (MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 1, p. 23).

Jack sabia a resposta, mas rejeita a figura de Kropotkin, assim como a do professor, como apenas outras formas de autoridade. Ao longo da obra, essa crítica vai se intensificando e assumindo novas formas. Mesmo o anarquismo clássico passa a ser visto como uma expressão de poder, uma tentativa de manipular e influenciar a realidade dos outros.

No Capítulo 13 do Volume 2, naquele episódio em que o grupo invade uma instalação à procura de Boy e é atacado com *linguagem*, uma das armas verbais que os atinge consiste em afetar áreas do cérebro que despertam autocrítica. Assim, eles passam a ter imagens críticas de si mesmos (Figura 74).

Como a realidade deles está distorcida, a imagem é apresentada em preto e branco e em alto contraste, e as falas que estão “dominadas” por



autocrítica são representadas por uma fonte diferente dentro dos balões, como que “coladas” sobre as falas de fundo.



Figura 74 - Figura do herói anarquista. Fonte: MORRISON, 1999, Vol. 2. Cap. 13, p. 7.

Robin fala que seus seios dizem anarquia; King Mob diz: “A figura mais perniciosa de todas é a figura do herói anarquista. Uma criação da cultura da mercadoria, ele nos permite comprar dentro de uma simulação inautêntica da práxis revolucionária”. E depois: “O herói encoraja o espectador passivo, e a revolta se torna outro produto a ser consumido”. É uma crítica direta de Morrison à ficção anarquista e à mercantilização não só das causas anarquistas, mas de toda postura “revolucionária”. Somente Jack, que parece estar em outro paradigma do anarquismo, reage ao ataque com suas usuais palavras “fuck” (notemos que a sua fala

“original”, com as letras normais no balão, é a mesma do que a afetada pelo ataque, com letras diferentes). Jack é o que é.

Outro momento em que o paradigma clássico no anarquismo é questionado é em uma conversa do Marques de Sade com King Mob, no Capítulo 8 do primeiro volume. Mob diz: “Estamos nos aproximando do apocalipse, finalmente, e as coisas ainda podem tomar qualquer rumo. Estamos nos últimos metros entre uma festa global sem fim e um mundo que parece Auschwitz”. De Sade então responde: “Ah, então é mais uma utopiazinha? Pensei que você fosse mais inteligente. Não tenho vontade de morar no mundo perfeito de ninguém, a não ser no meu”. E Mob conclui: “Exato. É por isso que estamos tentando conseguir algo que resultará em *todo mundo* conseguir o que quer. Todo mundo, incluindo o *inimigo*” (MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 8, p. 8.).

O objetivo dos invisíveis é o mesmo dos anarquistas clássicos, um estado de liberdade, sem governo e sem restrições. Porém, no limite, os modelos pregados pelos anarquistas ortodoxos são, de certa forma, uma imposição de seu mundo ideal à todas pessoas. A fala de De Sade representa a rejeição desses modelos, que ele chama de “utopiazinhas”, aferroando o desejo de viver no *seu* mundo ideal, que não é o mesmo que o dos outros.

A maneira de Morrison “escapar” do problema é colocar a ideia de que a busca é por um mundo ideal para cada um. Isso é representado, no fim, pela passagem do mundo ao *supercontexto*, que seria uma passagem a uma realidade moldada conforme os desejos de cada um – inclusive os do inimigo. Essa passagem pode ser metaforicamente pensada como a chegada aos objetivos do terrorismo ontológico, a relativização de todos dualismos, “um estado de anarquia que não alcançado pela revolução ou agitação política, mas através de revelação e educação” (JAMES, 2007, p. 445).

A autoridade contra a qual os anarquistas ontológicos se voltam passa a ser a linguagem em si, mas ao invés de combater-la ou aboli-la como os anarquistas clássicos combatem o estado, tendem a reconhecer suas limitações numa expectativa de transcende-la. N’*Os Invisíveis*, o dualismo dá lugar a um antidualismo. Essa mudança na perspectiva da ação a ser realizada é exemplificada em uma “visão” tida por Jack, em que ele encontra Barbelith, ainda no final do primeiro volume (Figura 75).

Barbelith, se dizendo criação do próprio Jack (tecnicamente ela seria uma criação de cada um), é representada como uma espécie de satélite na órbita da lua. No primeiro quadro ela reafirma: “É só um jogo”. E depois: “tente se lembrar”. No quadro central, que ocupa quase toda a

página, Jack é representado nu, de braços abertos, como que flutuando em meio a imagens.



Figura 75 - Conserte a si mesmo, e o mundo seguirá. Fonte: MORRISON, 2007, Vol. 1, Cap. 21, p. 23.

Percebemos que as imagens são representações de situações de miséria e violência. Uma mãe negra, de aparência humilde, nua, amamentando seu filho, no canto inferior esquerdo; um avião bombardeiro lançando bombas; um soldado atirando; Alguém injetando drogas; um gato sofrendo experiências em frente a um cartaz que diz “não à vivisseção”. É Jack, altamente empata, sofrendo as dores do mundo todo. Ele pergunta “Isso aqui é o inferno?”, diz que é horrível, que não pode suportar, e pede para que levem a dor embora.

A sequência continua, com imagens de armas, tanques, máscaras de gás e um símbolo nazista ao fundo, enquanto Jack continua pedindo para que aquilo pare, com a face expressando desespero. Barbelith diz: “Esse foi o mundo que você criou. Esse pesadelo vai continuar até que você acorde. O que você vai fazer?”.

O quadro seguinte é um close no rosto de Jack, ainda mais desesperado, gritando que quer consertar, que vai consertar. A resposta de Barbelith é “Então, conserte a si mesmo. O mundo seguirá. Tudo seguirá. ‘Tanto acima, como abaixo’. Você entendeu? Compreendeu o que é pra fazer?”.

O pano de fundo zen budista de transformar a si mesmo para transformar o mundo está presente aí – não é à toa que Jack é visto por muitos como o novo Buda. Nesse ponto, o anarquismo dele já não é motivado por raiva ou por medo, mas por um desejo de ajudar a todos, de consertar o mundo, uma espécie de compaixão transformadora. O ápice disso se dá no final do Volume 3, quando Jack vence a luta contra os Arcontes, não matando-os, mas “comendo-os”.

Em vez de destruir os símbolos monstruosos de autoridade e controle, ele os entende, aceita, assimila e os desarma de seu potencial para o terror. O anarquismo para Morrison, a partir deste ponto da história, não está mais preocupado com a resistência violenta e confronto à autoridade institucional em nome de liberdade. O anarquismo ortodoxo dualista foi trocado pelo terrorismo ontológico antidualista, o esforço para resgatar todo mundo - incluindo outros anarquistas - de sua prisão autoimposta de crença (JAMES, 2007, p. 448)<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Em uma tradução livre de: “Instead of by destroying the monstrous symbols of authority and control, he understands them, accepts them, assimilates them and defuses them of their potential for terror. Anarchism for Morrison is by this point

A importância dessa postura está em mostrar que, para Morrison, a realidade não é algo fechado e absoluto, mas sim pode ser transformada por cada um. É necessário escapar da Simulação, do Espetáculo, da *alucinação*, seja ficando invisível, seja negando suas estruturas. Essa é uma postura diante da realidade e do mundo, mas também (ou portanto) política, que desponta como *possibilidade* no final Século XX, mesmo que comece apenas como ficção em uma história em quadrinhos. A partir da dúvida, conspiratória ou não, de que a realidade pode não ser exatamente o que aparenta, as pessoas vivem um pano de fundo pra repensarem a si mesmas, sua identidade e sua condição – que será tema do capítulo seguinte.

---

in the story no longer concerned with violent resistance to and confrontation with institutional authority in the name of freedom. Dualistic orthodox anarchism has been displaced by anti-dualistic ontological terrorismo, the effort to rescue everybody – including other anarchists – from their self-imposed prisons of belief.”



## 4. DAS MÚLTIPLAS IDENTIDADES AO PÓS-HUMANO

Esta parte do trabalho consiste em um olhar sobre a maneira dos sujeitos perceberem a si mesmos, nas mudanças de autoconsciência na pós-modernidade. As transformações culturais da segunda metade do Século XX trazem consigo uma mudança também na maneira com que as pessoas veem a si mesmas, em como sua *identidade* é construída.

### 4.1. IDENTIDADES FRAGMENTADAS

Segundo Stuart Hall, em seu livro “A identidade cultural na Pós-modernidade” (2011), as velhas identidades culturais, que estabilizavam o mundo social, foram dando lugar a novas identidades, a indivíduos fragmentados, que perdiam sua unidade, e com isso entravam em “crise de identidade”.

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Esta perda de um "sentido de si" estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento - descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos - constitui uma "crise de identidade" para o indivíduo (HALL, 2011, p. 9).

Assistimos então a uma perda de identidade, uma passagem de um sujeito do iluminismo, baseado em um indivíduo totalmente centrado e unificado, com uma essência contínua, para um sujeito sociológico, que mediava consigo mesmo valores, sentidos e símbolos, que não era autônomo e autossuficiente, mas dependia do seu em torno, embora ainda tivesse um núcleo ou essência interior que era o seu “eu real”, segundo Hall (mas mesmo esse “eu real” é formado e reformado continuamente, dialogando com as identidades oferecidas com os mundos culturais “exteriores”). Este sujeito vem se tornando fragmentado, composto de

várias identidades, algumas contraditórias, em conformidade com o colapso das necessidades objetivas da cultura. Segundo Hall, isso nos coloca em uma posição “pós” qualquer concepção essencialista de identidade. Esse processo origina o sujeito pós moderno,

...conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora "narrativa do eu". A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar - ao menos temporariamente (HALL, 2011, p 13).

Para explicar esse “descentramento final do sujeito cartesiano”, Hall esboça cinco grandes avanços da teoria social na segunda metade do Século XX, que, segundo ele, tiveram grande efeito na concepção de sujeito. A primeira delas, segundo Hall, remete-se às tradições do pensamento Marxista, mais especificamente à visão de Louis Althusser. Para este, ao retirar o homem do centro de seu sistema teórico para colocar as relações sociais em seu lugar, Marx deslocou duas preposições que eram chave na filosofia moderna - a de uma essência universal de homem, e a de que essa essência é um atributo individual único (HALL, 2011, p. 35) -; e estando Althusser certo ou não, essa ideia teve grande impacto sobre o pensamento posterior.



O segundo grande descentramento, segundo Hall, foi a descoberta, por Freud, do inconsciente, e o posterior trabalho de Lacan sobre a teoria freudiana. Hall diz que Freud arrasa com o “penso, logo existo” cartesiano - o conceito de sujeito racional cognoscente com uma identidade fixa e unificada – ao dizer que nossas identidades, sexualidade e desejos têm base nos processos psíquicos e simbólicos do inconsciente, longe da lógica da razão. Lacan amplifica essa abordagem, ao colocar que a criança aprende gradual e parcialmente, e com grande dificuldade, sua imagem de um “eu” inteiro e unificado. O “eu” é formado no olhar do “outro”, por uma relação da criança com sistemas simbólicos fora dela mesma. Assim, a identidade não é algo inato, mas formado ao longo do tempo por processos inconscientes.

Existe sempre algo "imaginário" ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre "em processo", sempre "sendo formada". As partes "femininas" do eu masculino, por exemplo, que são negadas, permanecem com ele e encontram expressão inconsciente em muitas formas não reconhecidas, na vida adulta. Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é "preenchida" a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros (HALL, 2011, p. 38-39).

O terceiro descentramento citado por Hall está no trabalho de Ferdinand de Saussure. O estruturalista francês dizia que nós nos expressamos nos posicionando dentro dos sistemas de significados da nossa cultura e nas regras da língua – não somos verdadeiros “autores” das afirmações que fazemos. A língua preexiste a nós, é um sistema que não é individual, mas social., com significados não fixos. A identidade está estruturada como a língua, e um falante não pode fixar um significado de forma final – inclusive o de sua identidade. A identidade é constantemente perturbada pela diferença (HALL, 2011, p. 40-41).

O quarto descentramento se dá a partir do trabalho de Michel Foucault. Segundo Hall, ao fazer uma “genealogia do sujeito moderno” e desenvolver o conceito de “poder disciplinar”, Foucault nos mostra que a

“individualização” é uma das técnicas de aplicação desse poder. Através da vigilância e observação constante, o poder traz a individualização para o campo da observação e da escrita, estabelecendo cálculos de distância entre indivíduos dentro das caracterizações de fatos coletivos – quanto mais coletivas são as instituições na modernidade tardia, maior a individualização (isolamento e vigilância) do sujeito. Ou seja, a individualização é uma construção de um poder disciplinar (HALL, 2011, p. 42-43).

O quinto descentramento, segundo Hall, está no impacto do feminismo, tanto teórico quanto prático. Ao questionar a distinção entre público e privado, abrindo para a contestação política novas áreas da vida social, como família, sexualidade e vida doméstica, o feminismo colabora com esse descentramento. O movimento traz à tona a forma como somos forçados sujeitos generificados, não só relativos à posição social das mulheres, mas à formação das identidades de gênero e sexuais (HALL, 2011, p. 43-44).

N’*Os Invisíveis*, essa fragmentação e multiplicidade de identidades dos sujeitos é também um dos temas centrais. Morrison trabalha com isso de diversas formas. Algumas delas são mais sutis, como quando ele, por várias vezes ao longo da série, coloca alguns personagens referindo-se a si mesmos no plural. King Mob diz: “Nos dê um beijo, amor” (MORRISON, 1999, Parte 2, p. 19) para Ragged Robin, e isso se repete várias vezes. Jack também fala de si mesmo no plural inúmeras vezes.

Mas as ambiguidades identitárias estão marcadas fortemente na trama. Quando a dualidade “bem” e “mal”, estabelecida desde o começo da trama e fortalecida pelo mote “de que lado você está?”, começa e se diluir, percebemos que não há personagens bons e personagens maus, mas aspectos dos dois lados estão em cada um deles. Mister Six ilustra isso quando, ao falar sobre um “ectoplasma que imita pensamentos” diz que “algumas variedades aparentam ser malignas, outras benignas, o que parece indevidamente simplista...” (MORRISON, 1999c, Vol. 3, Cap. 10, p. 2).

No final da série percebemos que ninguém é bom ou mau, mas todos fazem parte de uma mesma humanidade tentando evoluir. Mas isso fica evidente muito cedo na série, apresentado com grande impacto na já citada narrativa da história de vida de Bobby (capítulo 2 deste trabalho), uma pessoa comum que acaba virando segurança em uma instalação do governo e é morto por King Mob. Quando acompanhamos a invasão realizada por King Mob na Casa da Harmonia, para resgatar Dane, ainda no primeiro capítulo da série, o vemos como um grande herói, bom, ao

mesmo tempo que tendemos a ver os seguranças como “bandidos”, maus. No capítulo 12 do primeiro volume acompanhamos a vida de Bobby, desde sua infância, um garoto comum, com amigos, mas odiado pelo irmão, que tem medos, sofrimentos, amores e decepções, como qualquer um de nós. Quando, ao final do capítulo, percebemos que ele é um dos seguranças que considerávamos “bandidos maus” no começo, nos damos conta de que a dualidade entre “bem” e “mal” é ilusória – Bobby não é essencialmente mau, pensamos agora que ele não merece morrer.<sup>18</sup>

## 4.2. IDENTIDADES MÚLTIPLAS

No final do Século XX, essa construção de sujeitos “bons” e “maus” a que fomos submetidos começa também a cair por terra. Sendo divididos, fragmentados, cambiantes, não faz mais sentido inserir alguém em apenas um polo dessa dualidade. É necessário que pensemos em processos mais difusos e plurais. *Os Invisíveis* joga bastante com isso, não só com a quebra do dualismo, mas colocando os sujeitos como múltiplos, formados por múltiplas identidades, por vezes colocadas literalmente umas sobre as outras, a ponto de não saber mais “quem realmente é”. Boy comenta sobre isso com Dane, logo no início da série, assim que ele é recrutado: “Temos agentes lá fora que nem lembram que são invisíveis. Estamos falando de ultraparanoia. Essas pessoas estão trabalhando no limiar da realidade, Jack. Histórias falsas dentro de histórias falsas, como caixas chinesas” (MORRISON, 2002, Vol. 1, Cap. 5, p. 13).

No Volume 2, descobrimos que a própria Boy é um desses agentes. Quando o grupo consegue ficar em posse da Mão da Glória, artefato aparentemente muito poderoso, Boy foge, levando a Mão consigo. Em uma sequência de capítulos cheia de surpresa, é revelado que Boy na verdade é uma agente do “outro lado”, Michelle, integrante de um grupo de boinas pretas, com um implante hipnótico que desencadearia sua verdadeira identidade quando ela encontrasse a Mão da Glória (Figura 76).

A cena funciona como uma “revelação”, e por isso é apresentada em tons pastéis, sobre um fundo preto. Vemos Boy treinando com um colega, enquanto revela o que irá acontecer. Ela não será apenas hipnotizada ou fará uma representação, mas entrará em um processo que a fará realmente acreditar que é Lucille Butler (nome “real” de Boy), uma policial de Nova York, com pai, mãe e dois irmãos, tudo isso para

---

<sup>18</sup> Essa cena são abordadas no capítulo 2 deste trabalho, e podem ser vistas nas Figuras 31 a 35. A história toda de Bobby está no Anexo 1.

localizar o “dispositivo mão”. Ela diz ser a melhor pessoa da equipe, por “não ter muito ego”. No fim do quadro, o jogo de personalidades é reafirmado quando o colega pergunta aonde ela irá, e ela responde “aonde *quem* vai?”.

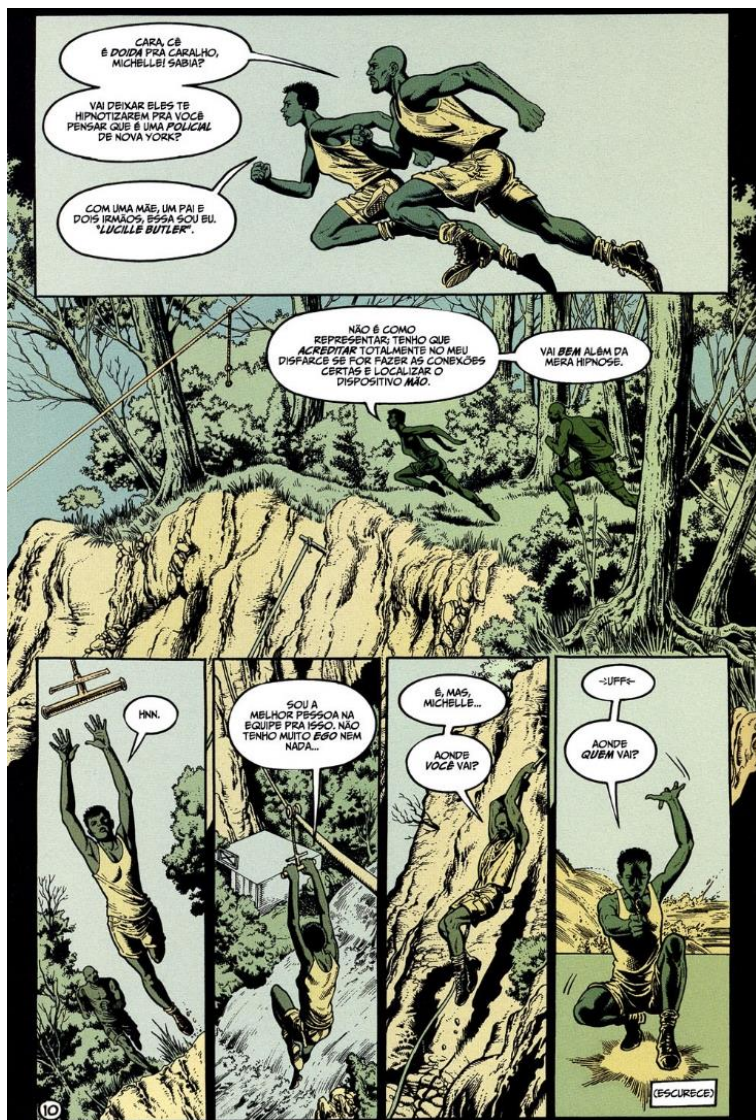


Figura 76 - Boy agente duplo. Fonte: MORRISON, 2011, Vol. 2, Cap. 11, p. 10.

A sua personalidade havia sido “programada” para retornar à anterior quando encontrasse a Mão. Ela encontra agentes inimigos que revelam a ela o que ocorreu, mas algo a faz se revoltar. Ela ainda não acredita totalmente no que aconteceu. Na sequência, uma nova “lembrança” nos é mostrada. Desta vez apresentada em tons de violeta (Figura 77), descobrimos que ela era uma prostituta chamada Venus, que foi supostamente contratada pela CIA para se infiltrar no grupo dos Boinas Pretas.



Figura 77 - Boy é agente triplo. Fonte: MORRISON, 2011, Vol. 2, Cap. 11, p. 14.

Boy é revelada um agente triplo, com uma personalidade colocada sobre a outra. Os agentes dizem que ela ficou “presa”, identificada com a “exoidentidade” mais recente, mas que irão trazê-la de volta à base de choque, e que ela é um ser extradimensional que têm recebido todas essas personalidades. Acompanhamos Boy indo cada vez mais fundo nas suas personalidades, enquanto os outros invisíveis invadem a base em que ela está para poder resgatá-la<sup>19</sup>. O resgate funciona, e tudo revela-se uma

<sup>19</sup> Mostramos parte da cena da invasão da base na Figura 60, no Capítulo 3 deste trabalho, quando os invisíveis são atacados por “linguagem”.



grande encenação armada por outro grupo de invisíveis, a Célula 23<sup>20</sup> (Figura 78).

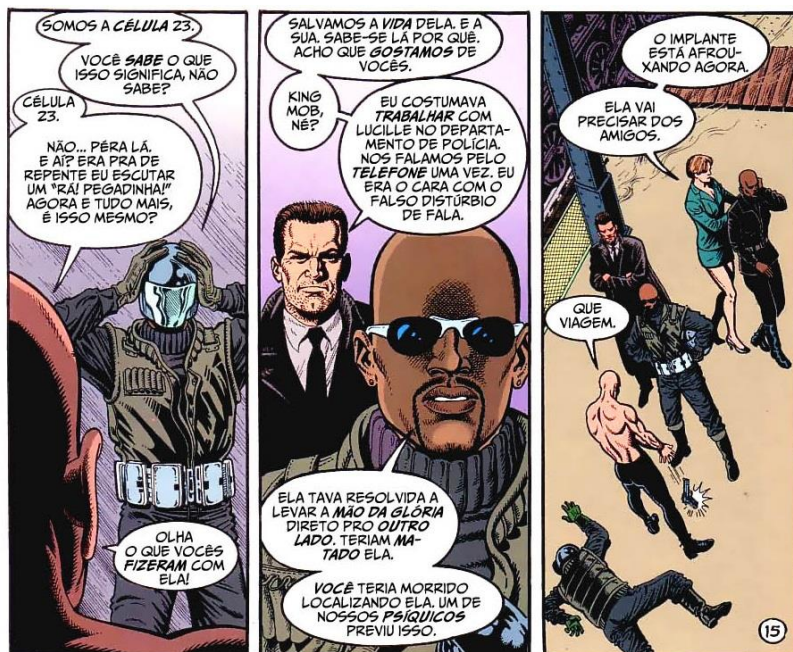


Figura 78 - Tudo uma encenação. Fonte: MORRISON, 2012, Vol. 2, Cap. 13, p. 15.

O grupo teria encenado todo “tratamento de choque psicológico” feito em Boy para tentar salvá-la dos inimigos. Segundo eles, ela teria recebido um implante que a faria entregar a Mão da Glória aos agentes contrários. Eles, como um grupo especializado em “remoção de implantes emocionais inimigos”, realizaram nela uma “desintoxicação psicodramática”. Ela continua sendo Boy, “Lucille”, mas já não é mais a mesma – o trauma dessa “desintoxicação” a transforma totalmente.

Através desses capítulos, Morrison consegue jogar o leitor para “dentro” do estado de ultraparanoia que ele aponta estar por todos os lados. Acreditamos que Boy é, a cada vez, um personagem novo, e nos

<sup>20</sup> O nome “Célula 23” é mais uma referência ao Discordianismo, tratado no capítulo anterior. 23 é um “número sagrado” discordiano, e aqui relacionado com o grupo que faz encenações.

surpreendemos com a revelação final de que tudo era um embuste, embora com traços de “verdade” – mas continuamos desconfiados. A sucessão de identidades pode chegar a ser exaustiva para o leitor, mas é intenção é nos deixar desconcertados, assim como a personagem ficou. Quem, afinal, é Boy?

A mesma pergunta sobre “quem é realmente” acaba sendo feita sobre King Mob, na sequência de capítulos finais do Volume 1. Nesse caso, é o próprio King Mob que cria “personagens” para si mesmo como uma defesa mental. Ao ser capturado e interrogado por Sir Miles, este invade sua mente, mas não consegue identificar quem ele é. Há “ficções de si” dentro da mente de Mob: ele é Kirk Morrison, um escritor de contos de horror; ele é Gideon Stargrave, herói que viaja por várias realidades paralelas, morrendo e ressuscitando (e que também é um personagem dos contos de Kirk Morrison). O autor vai apresentando as histórias de Gideon Stargrave conforme Miles invade a mente de King Mob, e as realidades – e as identidades – vão se misturando cada vez mais. Sabemos que ele é King Mob. Mas é também os outros dois? Por vezes ele é chamado de “Gideon” pelos seus colegas de grupo, e que relatou ser um escritor (Kirk Morrison como autorreferência do autor, Grant Morrison). O jogo de identidades é incessante.

Também o personagem Mister Six é um conjunto de personalidades. Ele é apresentado ao longo da série como um dos personagens mais poderosos dos invisíveis. Mas além disso, também é um agente da Divisão X, agência de investigação sobrenatural do governo (mais uma referência à série Arquivo X), e é Brian Malcolm, professor de história que é agredido por Dane no primeiro capítulo. Mister Six “troca” de função – e de personalidade – o tempo todo, inclusive não hesitando em passar para o lado “inimigo” no terceiro volume da série.

Um ponto interessante sobre como nossa identidade é formada é abordado por Morrison algumas vezes, de maneira sutil. Quando Mister Six “abre mão” da personalidade de Brian Malcolm (e o “mata”) pra salvar a realidade, no final do Volume 1, ele entrega sua carteira e suas chaves – um exemplo de como consideramos esses artefatos definidores do que nós somos. Da mesma forma, no Volume 3, quando Jack Flint é “despido” de sua personalidade de detetive, ele perde sua carteira e seus cartões de crédito. Percebemos com isso como esses construtos nos definem – se quem eu sou é definido por um pequeno cartão, então é fácil conseguir outro cartão e ser outra pessoa.

Essa troca de identidades é abordada por King Mob no final do Volume 2 (Figura 79). Ele tenta convencer Mason a mudar de vida,

abandonar a mansão. Assumir novas personalidades, novos papéis - “as regras mudam da noite pro dia”. King Mob diz ser muito fácil ser alguém novo, que é fácil depois que se começa. Mason diz ter responsabilidades, os negócios, a casa, e não consegue simplesmente mudar, como eles. Pergunta então: “Como você pode simplesmente mudar quem você é tão facilmente?”. A resposta de Mob, mais a frente, será: “Eu posso mudar *o que eu faço* tão facilmente. É quase a mesma coisa”.



Figura 79 - É fácil ser alguém novo. Fonte: MORISSON, 1999b, Vol. 2, Cap. 22, p. 15.

Morrison pensa a identidade como uma construção, e dessa maneira, fica fácil mudar a si mesmo. Ele faz isso com seu personagem King Mob, mas também faz consigo mesmo. Durante a produção d'*Os Invisíveis* ele mudou seu estilo pessoal e assumiu a imagem de um *ultra-fashion rock star* (MEANEY, 2010, p. 14).

O ápice da multiplicidade de identidades se dá, em *Os invisíveis*, a partir da figura de John a'Dreams (por vezes traduzido como João dos Sonhos), um dos primeiros integrantes daquela célula dos invisíveis. Durante uma visita dele e King Mob à uma Igreja que havia sofrido uma espécie de “invasão alienígena”, John entra em uma sala cheia de seres extradimensionais e desaparece. Não sabemos o que aconteceu com ele



até os capítulos finais da série, quando descobrimos que ele se tornou um certo tipo de ser 4D, podendo perceber “de fora” todo jogo pela realidade que se desenvolvia nessa falsa dicotomia bem/mal, e a partir de então pôde “se colocar” dentro do “jogo” como diversos personagens diferentes. Descobrimos que John é também aquele velho jogador de xadrez que aparece inúmeras vezes, ajudando os dois lados; John também é Quimper, do lado “mau”, e também o detetive Jack Flint, um dos “bons”. Flint diz, no final, que “John a’Dreams é uma estrutura complexa”.

Outro conceito relativo às identidades cambiantes aparece no último capítulo da série, o de *meme*. Já no futuro, em 2012, próximo ao “apocalipse”, a ideia de “personalidade” deu lugar à ideia de “meme”. Nesse futuro, eles descrevem o tempo anterior (a década de 1990) como “pós-irônico”, “quando era embaraçoso ter qualquer convicção, mas crenças eram obrigatórias” (MORRISON, 2000, Vol. 3, Cap. 1, p. 4). Uma época de “*Straight Edges* gnósticos”, antissexo, antimorte, imaginando a si mesmos como perfeitas simulações. “Atormentados pela individualidade, amaldiçoados por dois mil anos de ego. O fim da História” (p. 2). Nesse futuro, no entanto, os personagens se chamam de “pós-agoristas” (*Post-nowists*), alguém que atravessa o “perpétuo hipermomento da velha ordem mundial do controle da cultura do espetáculo” (p. 2).

Ali, eles têm o “memplex”, um tipo de articulação destinada a transcender o conceito de indivíduo, um menu para selecionar faces e *personas* contraditórias, um acesso à múltiplas autoimagens e potenciais. Memes se apresentam como novas formas de ser, como uma “desordem de múltiplas personalidades como uma opção de estilo de vida” (p. 6).

O conceito de meme tem origem na biologia evolucionista, mais especificamente no livro “O gene egoísta”, de Richard Dawkins, de 1976. Nele, Dawkins afirma que a seleção natural não acontece segundo os interesses de indivíduos, grupos ou espécies envolvidas, mas sim segundo interesse dos *genes*. O design biológico é conduzido pela replicação dos genes. Procurando enfatizar o “darwinismo universal”, Dawkins cria o conceito de *meme*, para dar conta da existência de outros replicadores existentes no nosso mundo. Meme seria então outro replicador, outra unidade de imitação, como melodias, provérbios e modos de fazer utensílios, por exemplo.

Susan Blackmore, grande estudiosa da “memética”, apresenta uma definição de meme a partir da definição do dicionário Oxford, dizendo que meme é

“Um elemento de uma cultura que pode considerar-se transmitido por meios não genéticos, em particular através da imitação”. Isso quer dizer que tudo o que é copiado de uma pessoa a outra é meme. Tudo o que se possa ter aprendido copiando de alguém é um meme; cada palavra na língua, cada modo de dizer. Cada história que se tenha ouvido, cada canção que se conhece é um meme. O fato de dirigir para a direita ou para a esquerda, de beber *Chianti*, de pensar que os tomates secos ao sol não são bons, que se vista jeans ou camisetas para trabalhar são memes. O estilo da casa e da bicicleta, o desenho das ruas na cidade e a cor dos ônibus são todos memes (BLACKMORE, 2002).

Nem tudo que acontece na mente humana ou todos os ensinamentos envolvem memes (eles podem ser também por condicionamento clássico ou por condicionamento operante). No entanto, como replicadores, os memes tendem a se multiplicar cada vez mais. Alguns memes conseguem se copiar porque são bons, úteis ou belos, outros conseguem mesmo sendo falsos ou inúteis. Um conjunto de memes que trabalham juntos é chamado de memplex, memes virais que se colocam a replicar-se em conjunto (Dawkins usa o exemplo do cristianismo como um memplex).

Assim, a teoria memética traz consigo um modo novo de olhar para a evolução humana, colocando a imitação como um aspecto poderoso da vida, e os memes como ativos em uma seleção natural (há uma tendência de atração e reprodução com os indivíduos que são melhores imitadores).

Morrison joga com o conceito de meme, trazendo-o para junto do conceito de identidade, propondo uma identidade que se transforma por imitação – você pode ter qualquer personalidade disponível no “imaginário”, basta imita-la.

Slavoj Zizek, em seu livro “Órgãos sem corpos” (2008), também trabalha com os conceitos de meme e de identidade, e aproxima-se das concepções que encontramos n’*Os Invisíveis*.

Segundo Zizek, o paralelo entre genes e memes elaborado por Richard Dawkins mostra que da mesma forma que os genes “usam” os corpos para sua replicação, os indivíduos são meios para a replicação dos memes, considerados como unidades elementares de sentido. Esta, porém, é uma maneira de suplantar o “sujeito”, reintroduzindo uma espécie de estabilidade e ordem.

Passando pela querela da biologia entre “genes” contra “meio ambiente” como responsáveis pela formação do sujeito, Žizek afirma que eles não compreenderam a dimensão fundamental, a de que o sujeito é uma *interface* que surge entre as duas coisas (genes e meio ambiente), aproximando-lhes e distinguindo-lhes. Para ele, o que me torna único é uma autorrelação que surge da interação entre a fórmula genética e a influência do meio ambiente.

O modo pelo qual eu “vejo a mim mesmo”, os traços imaginários e simbólicos que constituem minha “auto-imagem” (ou, de forma ainda mais fundamental, a fantasia que dá as coordenadas supremas de meu ser), não está nem nos genes, nem imposta pelo meio ambiente, mas no modo único através do qual cada sujeito se relaciona consigo mesmo, “escolhe a si mesmo”, na relação com seu meio ambiente, assim como com (o que ele percebe como sendo) sua “natureza” (ŽIZEK, 2008, p. 170).

Assim, Žizek quer nos dizer que o sujeito tem uma condição puramente “performativa” – genes e meio ambiente são sempre mediados pela *atividade* do sujeito. O sujeito é sempre autoconstruído – e Morrison prevê a possibilidade dessa construção, baseada na imitação, ser transformada a cada momento, segundo a vontade de cada um.

Outro aspecto importante desta “construção de si” é abordada por Morrison através da personagem Lord Fanny, trazendo à tona fortes discussões envolvendo identidade, gênero e sexualidade.

#### 4.3. IDENTIDADE, GÊNERO E SEXUALIDADE

A primeira história do arco em que Fanny é apresentada, *She-Man*, chama-se, no original, *Venus as a boy*, e representa mais um âmbito de questionamento das identidades fixas trabalhado por Morrison. O título foi retirado de uma música homônima da cantora Björk, e brinca com a noção de sexualidade da deusa romana do amor, Vênus. Fanny representa a mistura entre o sexual e profano, além da multiplicidade de gêneros.

Fanny nasceu “menino”, Hildebrando, “Hilde”. Herdeira de uma família de bruxas mexicanas radicadas no Rio de Janeiro, morando em

uma favela, teve que “tornar-se” uma menina para seguir a linhagem e assumir os ensinamentos da família. Isto é introduzido na Figura 80.



Figura 80 - Vênus é um menino. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 13, p. 15.

Podemos ver vários elementos da discussão sobre gênero nascendo ali. Primeiro, Hilde, ainda “menino”, brincando de carrinho na sala, enquanto sua avó e sua mãe decidiam sobre a necessidade de sua “transformação”. Ele já apresenta os cabelos compridos, apontando para uma dualidade que já se encontra ali desde o início.

Em seguida temos a postura extremamente machista do pai de Hilde, que xinga a sua sogra de “bruxa velha mexicana” e diz que ela não fará o filho dele “virar bichinha”. As imagens completam o quadro caricato, muito comum, do homem que manda na família, e que passa o dia assistindo televisão e bebendo cerveja. No entanto, Morrison quebra essa imagem do poder patriarcal rapidamente, quando a avó de Hilde o manda calar a boca e o ameaça de sofrer com seus feitiços.

No penúltimo quadro vemos o pai calado, mesmo que contrariado, seguido do arremate da avó, que diz que se ele fosse homem de verdade, teria lhes dado uma menina. É a inversão dos valores patriarcais tradicionais, que ao longo da história tem cobrado filhos homens, únicos que poderiam seguir a linhagem na família.



Figura 81 - Hilde criada como menina. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 13, p. 16.

Já no último quadro, a avó apresenta para Hilde – a partir de então, Hilda – um vestido que havia feito para “ela”. A aceitação por parte de Hilda, e o pensamento de que aquilo era a coisa mais bonita que ela já tinha visto - mais do que evidenciar o apoio dos “espíritos”, como diz a avó - demonstra que elas não vão “provocar” uma transformação sobre a

criança, mas que tal transformação já estava dada. Hilde *já era* Hilda. Após isso, Hilda passa a ser criada pela família como menina e como bruxa (Figura 81).

Aqui, vemos que Hilda ainda pensava sua identidade como uma garota que esqueceu que era uma garota. Ainda há uma fixidez, um resquício dela se pensando como algo que ela era “realmente” – algo que vai ser mudando aos poucos. A consolidação dessa transformação, na infância de Hilda, acontece quando ela é levada para o México para seu ritual de iniciação como bruxa. Para enganar os deuses, sua avó faz um corte em sua virilha, para simular o sangramento menstrual, passagem necessária para ser aceita para ser recebida pelos deuses astecas<sup>21</sup>.

Passando pelo duro ritual, Hilda se transforma em uma *mulher* – passa a se reconhecer como tal. Como seu deus protetor é Tlazolteotl, deusa asteca da sujeira e da luxúria, ela começa a se prostituir nas ruas do Rio de Janeiro, e constrói-se como uma *travesti*, até assumir o papel de Lord Fanny.

Fanny transita entre o sexual e a decadência, a sujeira, as drogas e a luxúria. Ao se travestir, pensa suas roupas como uma armadura, e pensa a si mesma como deslumbrante, como uma deusa – ou um deus. Na Figura 82, vemos Fanny em um pequeno “camarim” no seu quarto, espelho com luzes, perucas, maquiagens - ela se produz totalmente. Ela se sente deslumbrante, como um “jesus drag”. Os dois quadros inferiores completam a analogia: Fanny, depois de terminar o processo de se montar, cabeça jogada pra trás em regozijo, de braços abertos, seguida da imagem do Cristo Redentor, também de braços abertos, sob a luz de holofotes.

O trocadilho entre “lord” (senhor, em inglês), e o “lord” de “Lord Fanny” paira no ar, nos pequenos recordatórios. A borboleta, símbolo do *nagual* de Fanny, Tlazolteotl, aparece no seu pescoço no segundo quadro, e voando sobre o Cristo Redentor, no último - como que com um aura mágica, dá uma circularidade para seu “endeusamento”.

Encontramos a discussão sobre identidade, gênero e sexualidade, através dessa perspectiva do “desvio”, na teoria *Queer*, que também desponta no final do século XX. Essa teoria parte do estranho, do raro, do esquisito, das sexualidades “desviantes” – homossexuais, transexuais, travestis, *drags* - para pensar a sexualidade e a identidade contemporâneas. Nas palavras de Guacira Lopes Louro (2008), *Queer*

---

<sup>21</sup> Parte desse ritual de iniciação já foi mostrado no Capítulo 2 deste trabalho (Figuras 23 e 30).





Figura 82 - Fanny travestida. Fonte: MORRISON, 2003, Vol. 1, Cap. 13, p. 7.

É o excêntrico que não deseja ser “integrado” e muito menos “tolerado”. Queer é um jeito de pensar e de ser que não aspira o centro nem o quer como referência; um jeito de pensar e de ser que desafia as normas regulatórias da sociedade, que assume o desconforto da ambiguidade, do “entre lugares”, do indecível. Queer é um corpo estranho, que incomoda, perturba, provoca, e fascina (LOURO, 2008, p. 7-8).

Assim é Fanny, personagem sempre perturbadora e provocante na história. Na Figura 83, em uma conversa com Jack, ele pergunta que se ela é um “cara” que quer ser “mulher”, por que ela não faz uma operação. A resposta de Fanny, mesmo sendo interrompida pela chegada de outras pessoas, deixa claro o fato de que, mesmo com um órgão sexual masculino, ela é uma mulher. Ela diz que não está “doente” para precisar de uma operação, remetendo à patologização da homossexualidade e da transexualidade historicamente construídas, ideias muito trabalhadas desde dos estudos de Foucault acerca do tema.



Figura 83 - Eu não preciso de uma operação. Fonte: MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 5, p. 9.

De início, percebemos que Fanny se identifica totalmente como “mulher”, ela *é* mulher. Com o andar da narrativa, no entanto, essa



posição de Fanny vai sendo relativizada ainda mais. Ela se coloca cada vez mais “além” dos papéis estanques de masculino e feminino, percorrendo os dois da maneira que desejar. Nas primeiras partes da história ela é sempre vista usando glamorosas roupas femininas, apresentando-se altamente produzida (como vimos nas figuras acima). Ao longo da série, no entanto, ela vai por vezes se veste como homem (e refere-se a si mesma como homem, em vários momentos) e em alguns casos ainda mistura a maneira de se vestir e os próprios papéis que está vivenciando.

Na perspectiva da Teoria Queer, declarar que alguém “é uma menina” ou que “é um menino” é uma definição e uma decisão sobre um corpo. Judith Butler destaca que isso é uma instalação de um processo com um já dado rumo, um processo de fazer daquele corpo feminino ou masculino. O ponto de partida desse processo é um conjunto de características corporais (em geral os órgãos sexuais) que já têm significados culturais consolidados, reiterando a sequência sexo-gênero-sexualidade (LOURO, 2008, p. 15).

Há uma lógica que supõe o sexo como natural, e portanto anterior à qualquer definição cultural, e é ele que vai determinar o gênero, e consequentemente o desejo de cada corpo. A partir daí o sujeito acaba obrigado a obedecer as normas culturais que o envolvem, e se vê comprometido com um processo de masculinização ou feminilização, conforme seu sexo.

Esse processo, no entanto, é permeado por instabilidades e acidentes, e é sempre incompleto. Constroem-se, portanto, várias práticas e artifícios culturais para reduzir os “desvios” e conduzir as construções dos corpos a um padrão “normal”. Assim, o empenho de cada sujeito em produzir seu gênero e sua própria sexualidade nunca é realizado ao acaso ou livre de constrangimentos. Os padrões a serem seguidos são dados por uma matriz heterossexual, que também dita as possibilidades de transgressão desses padrões.

Por muitas vezes, no entanto, essas normas são desestabilizadas e derivadas. Sempre há aqueles que desviam da regra, não se conformam aos caminhos ditados e inventam alternativas. Essas escolhas geralmente marcam um limite, um espaço a não ser atravessado. Sem importar a causa, há os que se “extraviam”, se colocam à deriva, e há quem construa seu próprio gênero e sexualidade nesses “entre-lugares”. Em fronteiras assim, sofrendo tentativas de controle, os sujeitos que “desviam” podem ser altamente subversivos.

Em sua “imitação” do feminino, uma *drag queen* pode ser revolucionária. Como uma personagem estranha e desordeira, uma personagem fora da ordem e da norma, ela provoca desconforto, curiosidade e fascínio. De que material, traços, restos e vestígios ela se faz? Como se faz? Como fabrica seu corpo? Onde busca as referências para seus gestos, seu modo de ser e estar? A quem imita? Que princípios ou normas “cita” e repete? Onde os aprendeu? A *drag* escancara a construtividade dos gêneros. Perambulando por um território inabitável, confundindo e tumultuando, sua figura passa a indicar que a fronteira está muito perto e que pode ser visitada a qualquer momento. Ela assume a transitoriedade, ela se satisfaz com as justaposições inesperadas e com as misturas. A *drag* é mais de um. Mais de uma identidade, mais de um gênero, propositalmente ambígua em sua sexualidade e em seus afetos. Feita deliberadamente de excessos, ela encarna a proliferação e vive à deriva, como um viajante pós-moderno (LOURO, 2008, p. 20-21).

Seu território é dado pelo movimento, como um nômade. Evidenciam o caráter de invenção, de instabilidade da identidade pós-moderna. Apontam para o fato de que todo mundo pode conduzir seu processo de fazer sua própria sexualidade, e que isso pode ser intenso e prazeroso.

Butler, dentre vários teóricos queer, argumenta contra a oposição binária heterossexual/homossexual, alegando que tanto os discursos homofóbicos quanto os que querem um “lugar” para os homossexuais, mas também aqueles que defendem uma sexualidade “natural” ou aqueles que a colocam como socialmente construída, todos partem da referência à heterossexualidade como norma – e isso acaba por não abalar o sistema vigente.

A teoria queer serviria para propor uma mudança epistemológica, para “pensar a ambiguidade, a multiplicidade e a fluidez das identidades sexuais e de gênero, mas, além disso, também sugere novas formas de pensar a cultura, o conhecimento, o poder e a educação” (LOURO, 2008, p. 47). Problematizando a normalização, pode-se abrir novas formas de viver e ser.



Figura 84 - Experimentos de DeSade. Fonte: MORRISON, 1999c, Vol. 3, Cap. 8, p. 9.

N’*Os Invisíveis*, novas formas de viver e ser, calcadas no gênero e na sexualidade, são pesquisadas e desenvolvidas pelo Marquês de Sade, depois dele ser “resgatado” e trazido para o futuro para realizar uma “engenharia e desenvolvimento hedônicos”. O ajudante de Sade, Thierry, diz que “sonhava com quartos perfumados e permutações de identidade intermináveis; meninos virando meninas, meninas virando meninos que ficam com meninos como se fossem meninas” (MORRISON, 2002, Vol.1, Cap. 8, p. 25), e aceita o trabalho de Sade, pelo fato de que a partir dali não terá nenhuma idade em particular, e nem sexo – será fluído como mercúrio.

O recrutamento de Sade e Thierry se dá no primeiro volume, e só os vemos novamente no Volume 3, quando somos apresentados ao trabalho que o Marquês de Sade (agora autodenominado Marquis DeSade) está desenvolvendo. Ele diz estar descascando “corpos e mentes macios da sufocante armadura de repressão, vergonha e culpa (MORRISON, 1999c, Vol. 3, Cap. 8, p. 3).

Na Figura 84 podemos ver alguns dos experimentos de DeSade, enquanto ele os apresenta para Lady Manning. No segundo quadro, DeSade mostra a Edith sua versão do Organon, baseado nas ideias de Wilhelm Reich. Edith descreve o experimento como uma máquina tântrica, um “gerador orgásmico perpétuo com partes móveis feitas de pessoas – os ‘orgonautas’”.

No segundo quadro vemos DeSade e Edith à beira de uma espécie de piscina, que emana uma forte luz azul, perceptível pelas fortes sombras que se formam nas paredes e pelos óculos de proteção que eles usam. Na piscina vemos corpos emaranhados, quase indefiníveis. O Marquês descreve a luz como a presença de “orgnone”, conceito reichinano para um tipo de “energia cósmica primordial”. A luz é condensada em uma substância com propriedades não usuais, e aquela parte do prédio como um gigantesco acumulador orgone.

Nos quadros abaixo, vemos Thierro (antes Thierry) aos beijos com outra pessoa, em uma espécie de estufa ou casa de verão. DeSade diz que um dos resultados de seu trabalho é a reversão da crônica paralisia emocional e física que toma conta da interação humana atual. “Quem sabe o que a liberdade pode alcançar em larga escala?”.

Notamos que Thierro é agora uma figura andrógina, impassível de ter seu gênero ou sexo distinguido pela sua aparência, resultado do trabalho de DeSade em combinar e juntar gêneros e realizar fantasias. Perguntado por Lady Manning sobre o que fará com quem discordar com sua visão de utopia sexual, DeSade responde: “nós vamos catalogar suas

perversões também e permitir-lhes continuar a praticá-las com consentimento entre adultos” (MORRISON, 1999c, Vol.3, Cap. 8, p. 6).

Atentamos também para a forma da narrativa deste capítulo (na mesma *Fugira* 84), que se repete eventualmente em alguns outros capítulos. Os recordatórios consistem em apresentar as conversas que King Mob e Edith têm por e-mail (podemos ver pelo recordatório do primeiro quadro, em forma de cabeçalho de e-mail), que já era uma forma muito difundida de comunicação no final da década de 1990, embora dificilmente retratada e utilizada nos quadrinhos.

Não temos notícia sobre o sucesso ou não do trabalho de DeSade ao longo do resto da história. Porém algumas pistas nos são dada no Volume 2, ao retratar algumas cenas de Ragged Robin no futuro, em 2012. Há personagens muito parecidos com Thierro, e anúncios de bonecas “com seis opções de gênero”.

#### 4.4. FUTURO CYBERPUNK

Essas especulações sobre como será o “futuro” são um aspecto interessante em *Os Invisíveis*. Um dos grandes marcos da década de 1990 foi o já citado avanço das novas tecnologias da informação. Com a popularização da internet, o acesso à informação passa a ser cada vez mais veloz, quase instantâneo. Eventos em um lugar qualquer são assistidos ao vivo, pela televisão, do outro lado do mundo. Uma pessoa pode acessar instantaneamente um banco de dados, ou aparecer, por imagens, para alguém distante.

Visto por vezes como assustador e por vezes como redentor, o ápice da tecnologia pode ser ligado diretamente com o fim do projeto moderno, tanto pelo lado capitalista que decretava sua vitória pós guerra fria, quanto daqueles que pensam que já não há como desassociar homem e técnica, homem e tecnologia, levando-nos a um novo conceito de homem, que já não é mais aquele homem moderno, mas outra coisa, que podemos identificar sob o conceito de pós-humano, ou transumano.

Os anos 90 foram fortemente influenciados pela estética do cyberpunk, criado a partir de livros como “*Neuromancer*”, de William Gibson, e “*Androides sonham com ovelhas elétricas*”, de Philip K. Dick, que originou o filme “*Blade Runner*”. Tal estética consistia em cenários caóticos e distópicos, e seres humanos modificados, genética e ciberneticamente, das mais diversas formas. Essa popularização se deu pela literatura e pelo cinema, mas também pelo forte advento dos jogos de RPG naquela década, em sua maioria ambientados em cenários

cyberpunks, se tornando grande sucesso entre os jovens, e criando no imaginário um novo tipo de sujeito, uma nova forma de se reconhecer como humano e de pensar a humanidade e o futuro relacionado com a tecnologia.

Essa projeção de um futuro altamente tecnológico está também presente em *Os Invisíveis*, cuja influência do cyberpunk é notável. Ragged Robin, vinda do futuro, nos dá várias ideias do imaginário que Morrison quer construir sobre o que pensa do futuro. No final do Volume 1, quando os invisíveis se reúnem para resgatar King Mob e Fanny, o lugar em que estão começa a ser transformado para preparar a chegada de um dos arcontes, o Rei-de-todas-as-lágrimas. Para isso, eles enviam nanomáquinas que para reconfigurar a estrutura molecular do local.

Por essa invasão de nanomáquinas, os personagens são atacados por uma espécie de “doença”, e cada um se defende como pode: Mister Six tem defesas psíquicas, Fanny se defende como se fosse um “ataque espiritual”, e Ragged Robin usa um bracelete, trazido do futuro, que tem a capacidade de desorganizar qualquer nanomáquina que chegar perto dela. Mais à frente na história descobrimos que nanomáquinas são comuns no futuro, e que um “nаноenxame” de máquinas de replicação rápida teria saído do controle, no ano de 2010, causando uma epidemia de gripe no mundo todo. O bracelete é um aparelho de defesa que detecta esses enxames e transmite um sinal que os desorganiza, algo aparentemente comum no futuro pensando por Morrison.

Esse imaginário sobre a nanotecnologia, suas potencialidades e seus perigos, se mostrou cada vez mais presente no final do Século XX, vivificado pelo aumento das pesquisas científicas e tecnológicas na área. Em seu livro *O Século XIX – erosão, transformação tecnológica e concentração do poder empresarial* (2002), Pat Roy Mooney aborda algumas questões sobre a nanotecnologia, revelando certa preocupação com seu crescimento. Ele diz que as primeiras teorias na área foram apresentadas em publicações científicas 1959 por Richard Feynman e Eric Drexler, do MIT (Massachusetts Institute of Technology), e que os cientistas foram praticamente ignorados e alvos de brincadeiras. Em 1992 houve a primeira conferência científica sobre o tema, que atraiu poucos acadêmicos não muito à vontade. Porém, em 1997, apenas cinco anos depois, uma nova reunião teve a presença de mais de 350 cientistas, a maioria deles com ótima reputação, e calculou-se na época que o mercado comercial para a nanotecnologia já era de 5 bilhões de dólares, com a perspectiva de uma duplicação anual (MOONEY, 2002, p. 85).

Ainda segundo Mooney, O número de citações sobre o tema na literatura científica, a partir do ISI Citation Index, era de 250 em 1988, e saltou para cerca de 4 mil em 1998. Em 1997, o Pentágono teria classificado a área como prioritária em suas pesquisas estratégicas, e em 1999 ela foi indicada como a mais importante das tecnologias em desenvolvimento, pela Fundação Nacional de Ciências dos EUA (p. 92-93).

No começo da década de 1990, o que era visível sobre a poder da nanotecnologia era algo análogo a alguns truques de salão, como empilhar as letras “IBM” átomo por átomo. Em 1999, Já haviam impressores jato de tinta nanotecnológicas e bolhas de ar no mesmo nível, bem como nanomáquinas usadas na medicina. Segundo alguns defensores, a nanotecnologia ofereceria o fim das doenças, a eliminação do processo de envelhecimento, a erradicação da contaminação do meio ambiente, e também da fome, e a provisão ilimitada de produtos de consumo. Mooney, no entanto, não é tão otimista, e teme a capacidade da nanotecnologia de projetar nanorrobôs capazes de construir outros de si mesmos e pensa sobre as consequências possíveis de um descontrole dessa capacidade de autorreprodução.

Os nanorrobôs autorreprodutores, capazes de acelerar em progressão geométrica a produção de máquinas incrivelmente duráveis (e invisíveis) poderão causar danos enormes. Que ocorrerá se não conseguirmos detê-los? Que implicação tem isso para os planos militares e o terrorismo, especialmente o terrorismo de Estado? A mesma nanomedicina capaz de combater um vírus também pode criá-lo. (...) Na realidade, o próprio poder da nanotecnologia de fazer todas as coisas físicas, visíveis e invisíveis, de forma barata e inesgotável, é também sua maior ameaça. A nanotecnologia pode dar credibilidade à afirmação dos governos de que devem controlar a sociedade a fim de salvaguardar a aplicação da tecnologia (MOONEY, 2008, p. 90).

Esse medo e ao mesmo tempo fascínio com as novas tecnologias é recorrente na história, ainda mais com a aceleração do crescimento tecnológico na segunda metade do Século XX. Alguns aspectos da interação dessas duas posturas são encontrados na subcultura *Cyberpunk*, que surge e se desenvolve nesse período. Embora o termo seja cunhado

pelo escritor estadunidense Bruce Bethke em 1983, em um conto chamado exatamente "Cyberpunk", e embora o termo e suas implicações tenham povoado boa parte da produção cultural do final do Século, costuma-se dizer que os três "pilares" dessa subcultura são o romance "Neuromancer", de William Gibson, na literatura; "Blade Runner" (baseado no conto "Androides sonham com ovelhas elétricas", de Philip K. Dick), no cinema; e a série "Ghost in the Shell" do japonês Masamune Shirow, nos mangás/quadrinhos.

Como uma subcultura influenciada diretamente pela literatura e pelos produtos culturais, e desdobrando-se sobre eles, o *Cyberpunk* estabelece microestruturas de relações culturais e sociais, partindo de grupos menores, em paralelo à cultura e sociedade pensada em um âmbito mais amplo. Adriana Amaral elenca algumas características que configuram o estilo *Cyberpunk*:

- Amor: nas narrativas do gênero o amor costuma ser algo disfuncional, não se encaixando diretamente como um "amor romântico", mas tendo papel central no impulso dos heróis. Em geral está mais vinculado ao sexo (e na maior parte de forma virtual) e com uma aceitação da diversidade, múltiplas sexualidades e gêneros;

- Atitude: há uma visão de mundo minimamente compartilhada, que vem da ética hacker e da filosofia punk; a mente das pessoas é o novo campo de batalha, e ela se estende para os domínios da informação através dos computadores, gerando novas fronteiras; os governos estatais dão lugar ao domínio das grandes corporações, que é ameaçado por pequenos grupos; o mundo é formado por inúmeras subculturas, e o computador desempenha um papel importante na vida de todas elas, que se extrapola através da arte, música e comunidades virtuais; cada vez mais há uma fusão do homem com as tecnologias, tornando-lhes ciborgues;

- Drogas: há um constante uso de drogas dentro da subcultura, sejam elas sintéticas ou naturais, a maioria ilegais. O uso de drogas está diretamente ligado à música, geralmente psicodélica e eletrônica, com influências *punks* e do *heavy metal*, e os ambientes das *raves* e *clubs*.

- Moda: não há um estilo definido, mas procura-se uma estética mais futurista, geralmente com abundante uso de preto, usando jaquetas, casacos e botas, de couro, vinil ou borracha; há presença de acessórios de metal, e também os tecnológicos, como celulares, *palmtops* e *players* de música.

- Cultura: essas posturas se desdobram em produções da arte contemporânea, como as obras de Kabir Fernandez; no cinema, com a trilogia *Matrix*, *Minority Report*, *O Vingador do Futuro*, dentre vários



outros; nas HQs como *Judge Dread* e o próprio *Os Invisíveis*; nos inúmeros jogos de RPG, em grande parte montados em cenários *Cyberpunk*; além da já citada e inauguradora literatura (AMARAL, 2005, p. 9-14).

Em outro artigo, Amaral cita o pensador Scott Bukatman, quando este comenta que

uma das questões centrais do *cyberpunk* está na dificuldade de separar humanos de não-humanos, humanos da tecnologia, tanto retórica quanto fenomenologicamente. É por isso, que para ele, a ficção-científica de maneira geral e o *cyberpunk* criam metáforas do discurso pós-moderno, apresentando uma profunda reorganização da sociedade e da cultura e, além disso, repetidamente narram o novo sujeito, ao qual ele diz possuir uma identidade terminal. O autor afirma que a tecnologia sempre cria uma crise para a cultura e é, ao mesmo tempo, a forma de maior liberação e a mais repressiva na história, evocando terror e euforia sublime em medidas iguais. Esse misto de medo e adoração geram histórias que tanto parecem ser antitecnológicas quanto a favor da tecnologia, formas híbridas de representação artística que estão altamente conectadas ao tempo em que pertencem (AMARAL, 2003, p. 5).

Por fim, a cibercultura traz à tona a figura do *ciborgue*, um misto de humano com não-humano, uma reconfiguração do sujeito que combina sua “humanidade” com tecnologia, tornando-se um híbrido. No imaginário *cyberpunk*, o corpo perde sua “sacralidade” – a mente é o importante – e aquele passa a ser modificado pela tecnologia, através de implantes e extensões, que o farão “melhor” em diversos sentidos.

#### 4.5. TECNOLOGIA: PÓS-HUMANOS E CIBORGUES

Um exemplo do hibridismo humano/máquina, em *Os Invisíveis*, é Ragged Robin. Ainda sem o leitor saber sua origem, Robin toma um tiro na cabeça, e o que vemos é algum tipo de placa de computador ou parte robótica que fica exposta de dentro de sua cabeça (Figura 85).

Vemos que Morrison organiza a cena de maneira extremamente dramática, o que é muito bem interpretado pelos traços do desenhista Phil

Jimenez. Ao tomar o tiro, a cabeça de Robin é jogada para trás com o forte impacto, e o sangue salta para os lados (e também pequenas peças), enquanto Mason grita desesperado. A sequência de enquadramentos dinâmicos feita por Jimenez, rumo ao close, amplia a dramaticidade. No quadro do meio vemos Robin caída, desacordada, aparentemente morta. O close, porém, coloca como elemento mais importante não sua morte aparente, mas sim o implante tecnológico em sua cabeça.



Figura 85 - Implante cerebral de Robin. Fonte: MORRISON, 2009, Vol. 2, Cap. 5, p. 21).

Robin sobrevive, e King Mob pergunta a ela sobre esse artefato. Ele diz: “Escuta, eu tenho que perguntar... Essa coisa de metal na sua cabeça... Por favor, não me diga que tenho transado com uma androide. Ou por favor, me diga *de uma vez* que tenho transado com uma androide” (MORRISON, 2009, Vol.2, Cap. 6, p. 6). A pergunta de King Mob ilustra bem a postura *cyberpunk* frente à tecnologia. Há um misto de medo e repulsa, mas também de desejo. Ele teme estar envolvido com uma androide, ao mesmo tempo que deseja isso – há certo fetiche ou fantasia na situação.

Robin então explica que ela não é uma androide, mas aquilo é um implante neural - nesse caso, um implante para aumentar seus talentos psíquicos latentes. Segundo ela, implantes assim são tão comuns quanto

tatuagens ou *piercings*, nas primeiras décadas do século XXI, futuro de onde ela vem.

Essa hibridização entre humano e tecnologia ultrapassa a representação ficcional para entrar nas teorias acerca da condição humana no final do Século XX e início do Século XXI. Celso Braida, em um texto chamado "A provocação dos aparatos tecnológicos" (2014), aponta para o fato de que a humanidade hoje só é capaz de subsistir pelo uso de artefatos técnicos e sistemas maquínicos (suas próprias criações), sistemática e continuamente. O mundo humano é conformado por esses sistemas e pelos ambientes tecnológicos (BRAIDA, 2014, p. 10).

Se a pouco mais de 100 anos a maior parte da população humana vivia e morria em conformidade com os ciclos naturais, internos e externos, e se defrontava durante toda a sua vida apenas com instrumentos e utensílios cuja serventia podia ser dispensada no principal de seu modo de vida, hoje isso é simplesmente impensável, pois a situação da vida humana agora é de dependência em relação ao ambiente artificial maquínico e de procedimentos e operações computacionais. O uso de drogas e remédios, o uso da eletricidade e dos meios de transportes, o uso dos computadores e meios de telecomunicações é tal que nossa vida cultural, social e biológica perfaz-se integralmente como figura sobre o fundo constituído por máquinas, procedimentos técnicos e algoritmos. As máquinas e redes inteligentes, contudo, instauram um outro modo ao situarem sua atuação no plano das decisões, pensamentos e desejos, agindo antes e ali mesmo onde o indivíduo e sobretudo os grupos ainda nem sequer são conscientes do que irão escolher e fazer (BRAIDA, 2014, p. 14-15.)

Nessas condições, um “retorno à natureza” não é mais uma resposta possível aos problemas da vida humana. Por outro lado, a tecnicidade não pode ser vista como uma ruptura, mas como o “modo atual de realização humana”. Não há submissão de nenhum lado na relação homem/máquina – as possibilidades humanas são realizadas pelas máquinas (p. 13-14).

Assim, segundo Braida, a técnica e a tecnologia são modos de realização do humano e devem ser consideradas como tal. É natural para

os indivíduos humanos o uso de artefatos e, portanto, o mundo tecnológico atual não pode ser encarado como uma ruptura com o essencialmente humano, bem como uma ruptura da própria natureza. “Os objetos técnicos antigos e os sistemas tecnológicos contemporâneos não são uma afronta à natureza e ao ser (essência), mas sim seu desdobramento e realização” (p. 35).

A existência humana não é antes poética e depois técnica; e também não é antes carente e indeterminada e por isso técnica, e muito menos prioritariamente desejo e então tecnológica. Os artefatos, técnicas e tecnologias abrem o mundo humano, e a atitude poética emerge em sua plenitude apenas quando assume essa abertura (BRAIDA, 2014, p. 40).

Essa indissociação da vida humana da lógica dos sistemas tecnológicos é o início para se pensar uma condição transumana – ou pós-humana. Ao invés de bradar pela volta de ilusórios “velhos e bons tempos”, o humano deve assumir-se como constituído pela técnica e tecnologia, não se submetendo propriamente aos aparatos técnicos, mas também não se reduzindo aos ciclos naturais – mas emergindo da tecnologia e indo além desta.

Também o conceito de *ciborgue*, como um híbrido entre homem e máquina, é usado para pensar a condição humana na pós-modernidade e também para uma crítica das identidades em favor das diferenças.

Pois uma das mais importantes questões de nosso tempo é justamente: onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria a inversa? Onde termina a máquina e onde começa o humano? Ou ainda, dada a geral promiscuidade entre o humano e a máquina, não seria o caso de se considerar ambas as perguntas simplesmente sem sentido? Mais do que a metáfora, é a realidade do ciborgue, sua inegável presença em nosso meio (“nosso”?), que põe em xeque a ontologia do humano. Ironicamente, a existência do ciborgue não nos intima a perguntar sobre a natureza das máquinas, mas, muito mais perigosamente, sobre a natureza do humano: quem somos nós? (TADEU, 2009, p. 10-11).

Em seu “Manifesto Ciborgue”, Donna Haraway apresenta o ciborgue, além de uma figura de ficção, como uma “criatura de realidade social”, criaturas pós-humanas, iguais e diferentes tanto do humano quanto da máquina. Vivemos em uma relação tão íntima com a tecnologia que não há mais como saber onde o humano termina e a tecnologia começa.

No final do século XX, neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material; esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 2009, p. 38).

Haraway fala sobre o presente, o aqui e agora, e não como uma projeção de futuro. Ciborgue é aquele que tem um órgão “artificial” implantado; mas também aquele que tem seus sentidos amplificados por um artefato - como um óculos, por exemplo -, aquele que é vacinado ou faz uso de fármacos; aquele que usa constantemente o computador e não vive sem seus *gadgets*, mas também aquele que faz exercícios nos aparelhos da academia.

Para Haraway, o ciborgue se estabelece com três “quebras de fronteira”. A primeira é a fronteira entre humano e animal – não há mais privilégio para o propriamente “humano”, não há mais necessidade dessa separação. Acredita-se em uma conexão entre os humanos e as outras criaturas vivas, e o crescente movimento pelos direitos animais são uma prova disso.

A segunda quebra é entre o humano e a máquina. Como já discorrido anteriormente, distinção entre o natural e o artificial tornou-se ambígua. “Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes” (p. 42).

A terceira quebra se dá na fronteira do físico com o não físico. As máquinas microeletrônicas estão em toda parte, e são em sua maioria invisíveis. O pequeno se torna cada vez mais poderoso, pois permite a mobilidade, além da invisibilidade. No lado otimista, um mundo de ciborgues pode significar um mundo de seres mais fluídos, estreitamente

ligados à animais e máquinas, com identidades parciais e por vezes contraditórias. O ciborgue *simula* sua própria política, não está preso a seu corpo, mas o transforma e remodela.

Nessa perspectiva, vivemos uma era de constante acoplamento entre o humano e a máquina, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura. Nada mais é *puro*. Os ciborgues vivem na fronteira entre máquina e organismo, seres humanos “artificializados” ou máquinas “humanizadas”. A singularidade do humano se dissolve juntamente com o “sujeito” moderno, dando lugar à heterogeneidade do ciborgue, que não pode mais ser pensado em termos de “sujeito” ou de “indivíduo”, mas sim em termos de fluxos e de intensidades.

Não são unidades que agem umas sobre as outras que constituiriam o mundo, mas este seria constituído, “inversamente, de correntes e circuitos que encontram aquelas unidades em sua passagem. Primários são os fluxos e as intensidades, relativamente aos quais os indivíduos e os sujeitos são secundários, subsidiários” (TADEU, 2009, p. 14).

#### 4.6. TRAJES FICCIONAIS

Um conceito importante na série é que une toda a discussão que Morrison estabelece acerca das identidades é o de *traje ficcional*. O termo como tal só aparece no Volume 3, e a maneira com que Morrison o concebe acaba se transformando pela interpretação posterior dos leitores.

Para Morrison, um traje ficcional é o que o leitor “veste” para “entrar” em uma obra de ficção, como um astronauta veste um traje espacial. O termo foi criado para explicar como Robin começa a fazer parte da obra que está lendo e escrevendo, *Os Invisíveis* – como uma alegoria do que o escritor faz quando escreve uma obra, ou do leitor que a adentra.

Porém, depois que a série se popularizou, leitores e críticos ampliaram essa definição. Os personagens dentro da série estão sempre “trocando” de trajes ficcionais. Por exemplo, primeiro conhecemos Brian Malcolm, professor de Dane; depois percebemos que ele é também Mister Six. Ele, assim como boa parte dos personagens, troca de traje com muita facilidade, o tempo todo.

Mas não são apenas os personagens que vestem trajes ficcionais. Na edição final, King Mob fala sobre a série em si: É irregular nas bordas, mas você pode interpretar qualquer um dos 300 personagens, alguns mais envolventes do que

outros. É um *thriller*, é um romance, é uma tragédia, é um filme pornô, é pia da cozinha neomodernista de ficção científica, que você pegar, como um resfriado. Em outras palavras, você, leitor, pode "jogar" muitos papéis quando você lê o livro. Após a primeira leitura, a maioria das pessoas estão alinhadas com Dane/Jack, então mudam para King Mob no Volume 2. Depois de ler toda a série, no entanto, é mais fácil de ver a totalidade do *continuum*, de entender que os "caras maus" não são realmente maus e que talvez os "mocinhos" não são tão bons. Lendo a série da perspectiva de Dane, sua destruição adolescente no primeiro capítulo é um ato revolucionário. Lendo do ponto de vista de Sir Miles, ele é simplesmente uma criança destrutiva (MEANEY, 2010, p. 13).<sup>22</sup>

Essas duas interpretações possíveis apontadas por Meaney mostram uma das noções centrais da série: de que o dualismo maniqueísta é uma ilusão. Não há "bem" e "mal". Como leitores, podemos "usar" diferentes trajes ficcionais, ler a série através da perspectiva de diferentes personagens, e isso é uma maneira de facilitar a percepção dessa ilusão.

Esse caminho rumo à indiferenciação do bem e mal pode ser apontada como uma das características da década de 1990. Todo dualismo maniqueísta alimentado durante décadas de Guerra Fria se dissolve – o "inimigo" foi vencido – e só vai retornar de maneira tão intensa após o 11/9, com o terrorismo assumindo o papel de inimigo.

Mas, de certa forma, essa zona indefinida entre bem e mal, onde tudo se mistura e se torna o mesmo, é o que permite que Morrison pense uma nova concepção de humano – uma espécie de projeto de futuro.

---

<sup>22</sup> Uma tradução livre de: "But it's not only the characters wearing fiction suits. In the final issue, King Mob speaks about the series itself: It's ragged at the edges but you can play any of 300 characters, some more involving than others. It's a thriller, it's a romance, it's a tragedy, it's a porno, it's neo-modernist kitchen sink science fiction that you catch, like a cold. In other words, you, the reader, can "play" many roles when you read the book. Upon first reading, most people are aligned with Dane / Jack, then shift over to King Mob in Volume Two. Once you've read the whole series, however, it's easier to see the entirety of the continuum, to understand that the "bad guys" aren't really bad and that maybe the "good guys" aren't so good. Read the series from Dane's perspective, and his teenage destruction in the first issue is a revolutionary act. Read it from Sir Miles's perspective, and he's simply a destructive child."

#### 4.7. O MUNDO E O HUMANO EM *OS INVISÍVEIS*

Essa ideia de um mundo que parte de fluxos, de uma vivência que perde – ou abandona – a identidade em favor de um *todo* contínuo, é o ponto de chegada d’*Os Invisíveis*. Como último pano de fundo da obra, metaforizada pelo fim do mundo em 2012 e a passagem para o *supercontexto*, está a ideia de uma humanidade que evolui, juntamente com o mundo, para uma condição além da atual – e melhor.

Toda a guerra entre *bem* e *mal* se mostra uma grande ilusão, os dois lados se misturam constantemente, personagens trocam de lado o tempo todo. A guerra revela-se uma *operação de resgate*. Jack e os outros se dão conta que não devem destruir o inimigo, mas salvá-lo. Por isso o mote “é apenas um jogo”. O fim do mundo, a passagem para o supercontexto, é o *nascimento* do mundo, uma passagem para um estado de total compreensão da realidade – a ideia de que o mundo todo, com todos os seres, artefatos e ideias, são uma coisa só, um só grande *organismo*. “Eu sou parte da natureza. Todo avião, toda estação de energia, é o resultado do processo da ‘natureza’. Nós nunca caímos. Nós nunca estivemos fora do mundo. Nós mentimos para nós mesmos” (MORRISON, 2000, Vol.3, Cap. 1, p. 13).

Essa é a visão e o projeto de Morrison, na virada do século, frente ao futuro – e *Os Invisíveis* é sua colaboração. Em uma entrevista na *Comic Con* de 2012, Morrison explica a sua ideia sobre a vida e o mundo. Ele diz que nós temos uma compreensão limitada do tempo em nossas vidas, não conseguimos nos “apontar” no passado, mesmo a momentos atrás ou com dez anos de idade. Mas se pensarmos cada um de nós como uma “borda” de si, com várias versões de nós mesmos indo pra trás e pra trás, como se sobrassem formas físicas do tempo passado, se pudéssemos ver o tempo dessa forma, não nos veríamos como pessoas com uma “frente” e “costas”, mas como um longo ser que se arrasta no tempo e espaço físicos, como uma “serpente” gigante.

Quanto mais fossemos levando isso para trás, outros “nós” comporiam esse contínuo, que serpenteariam em conjunto, conforme fossemos rumo ao passado. Em algum momento nos veríamos muito novos, e desapareceríamos nos ventres de nossas mãe, mas continuaríamos materiais, apenas nos dividiríamos entre o óvulo da mãe e o espermatozoide do pai, continuando em duas outras “serpentes”.

Continuando o mesmo processo com todos, chegaríamos a uma mesma raiz da raça humana, e essa raiz se juntaria com a dos macacos, e assim sucessivamente, incluindo as plantas e depois os minerais.



Pensando dessa maneira, afastados da percepção temporal padrão que nos isola, podemos nos ver, juntamente com tudo no mundo, como um único e grande *ser* (Grant Morrison Explains Life, Youtube).

Essa ideia já estava presente em *Os Invisíveis*. No último capítulo da série, quando King Mob reencontra Ragged Robin depois da viagem dela no tempo, descobre que ela se transformou em algo diferente. Fora do tempo tradicional, ela tomou consciência de seu verdadeiro ser, ela é “eu, eles, nós, tudo agora”, e é representada exatamente como a descrição que Morrison dá na entrevista (Figura 86).

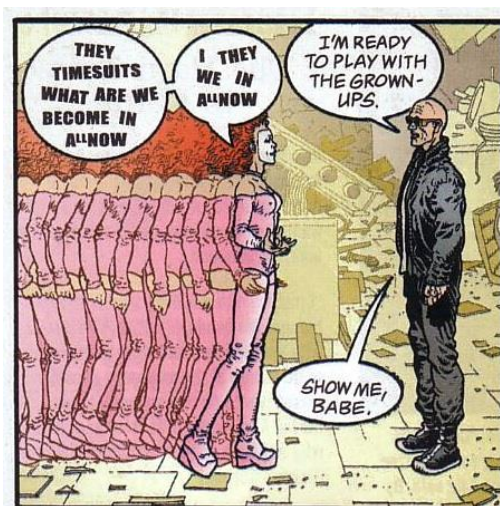


Figura 86 - Robin como um ser fora do tempo. Fonte: MORRISON, 2000, Vol. 3, Cap. 1, p. 20.

Morrison contou como, durante esta experiência, lhe foi mostrado que toda a vida na Terra é realmente um único organismo. Trace o seu próprio caminho para trás, e você vai acabar de volta em sua mãe, trace o dela e ela chegará na mãe dela, e assim por diante, de volta para o primeiro organismo unicelular. Visto dessa maneira, toda a vida na Terra está literalmente ligada. Mas (diz a teoria) nos esquecemos sobre essa conexão, tornando-nos células que pensam que são um corpo separado. Como se diz em *Os Invisíveis*, o tempo existe como um solo para a humanidade crescer, para a humanidade evoluir para além dos lados em

conflito e reconhecer a sua natureza de um único organismo. Nosso destino evolutivo, diz Morrison, leva esse organismo único a tomar consciência da sua verdadeira natureza. Esse destino é mostrado, no final da série, como a passagem da humanidade para o supercontexto (MEANEY, 2010, p. 10).<sup>23</sup>

Essa teoria do mundo como um grande e único organismo não é nova, mas funciona aqui, para Morrison, como uma tentativa de transformação da percepção dos leitores. Ele *quer* que o mundo se transforme, não por revoluções ou guerras, mas por uma mudança de vivência e *compreensão*.

Na cosmologia d’*Os invisíveis*, cada personagem vai aos poucos percebendo o seu papel no “jogo”, percebendo seu mundo como esse jogo, através do contato com a figura misteriosa de Barbelith. Se o nascimento funciona como uma desconexão com a mãe e a assunção de uma identidade própria, o contato com Barbelith é um novo nascimento, a descoberta de que aquela individualidade é ilusória, de que ninguém está completamente sozinho – uma essência de “amor” cósmico que une a todos.

*Os Invisíveis* não é apenas uma narrativa com conceitos complicados e uma miríade de elementos estranhos – a obra foi escrita para transformar o seu leitor (a ideia de Morrison do hipersigilo). Obviamente, vários textos ficcionais têm esse propósito, mas ao contrário da maioria, que quer atentar o leitor sobre algum ponto específico de sua vida ou condição, *Os Invisíveis* objetiva transformar totalmente toda a visão de mundo de seus leitores.

A jornada de Dane, com quem o leitor começa (ou mesmo a de qualquer outro personagem) é a jornada da humanidade, do ponto de vista de Morrison. Os atos rebeldes e de violência em um mundo maniqueísta

---

<sup>23</sup> Uma tradução livre de: “Morrison has recounted how, during this experience, he was shown that all life on Earth is really a single organism. Trace your own path back, and you’ll wind up back in your mother, trace her back and she’s in her mother, and so on, back to the first single-celled organism. Seen that way, all of life on Earth is quite literally connected. But (the theory goes) we’ve forgotten about that connection, becoming cells that think they’re a separate body. As it says in *The Invisibles*, time exists as soil to grow in, for humanity to evolve beyond warring sides and recognize its nature as a single organism. Our evolutionary destiny, Morrison said, is for that single organism to become aware of its true nature. That destiny is shown, at the end of the series, as humanity’s passage into the Supercontext.”

dá lugar a um afastamento da “guerra” e ao ato de abraçar o inimigo. Como Dane reconhece, se você pode entender e ter empatia pelo “inimigo”, então não há mais inimigo.

Tais pensamentos presentes na obra, do mundo como um único ser, do caráter ilusório da individualidade, da quebra das dicotomias através da empatia e da humanidade unida rumando para sua própria evolução podem ser pensados juntamente com o retorno de vários aspectos do movimento *New Age* que se fez fortemente presente na última década do Século XX – já que são discursos bem comuns dentro desse movimento.

A diferença da obra de Morrison, no entanto, é trazer esses discursos para a ficção de uma forma totalmente diferente, ao uni-los com outros discursos que marcam intensamente a mesma época, novas formas de pensamento e movimentação política, e o advento e a força das novas tecnologias, transformando tanto as velhas formas dessas posições místicas frente ao mundo, quanto a forma de apresentá-la, criando uma história em quadrinhos única, diferente de tudo que havia sido produzido nessa mídia até então.



## CONCLUSÃO

*Os Invisíveis* é uma obra profunda e complexa. É um quadrinho que até hoje é considerado um dos melhores de todos os tempos – mesmo não sendo tão popular – e também a maior obra de Grant Morrison. O objetivo deste trabalho, ao aborda-la, é tentar pensar uma porção da *História*, um conjunto de linhas de compreensão, de formas de pensamento, de imaginários, de ações e sentimentos, *juntamente* com ela.

Não que a obra explique ou reflita o que aconteceu ou foi pensado em seu período de produção, mas que ela mesma já é *história*, e portanto faz parte de nós mesmos, agora. Por mais que não tenhamos vivido na década de 1990 na Inglaterra ou nos Estados Unidos, ou que não tenhamos lido *Os Invisíveis* em suas primeiras traduções brasileiras, sentimo-nos parte – e também resultado – do ambiente que ela cria e propaga. Política, compreensão de tempo, espaço e realidade, tecnologia, condição humana, tudo isso é reverberado em diferentes lugares e em diferentes tempos, e nos apropriamos disso para pensarmos a nós mesmos – o que também é mais um aspecto da condição que queremos mostrar.

Além disso, construímos esse trabalho para, com a obra de Morrison, pensar também a própria historiografia. Pretendemos, através deste texto, apontar alguns caminhos para pensarmos a atividade historiográfica como a imaginamos, ao mesmo tempo que tentamos realiza-la no próprio texto.

Primeiramente, como já abordado em algumas partes do texto, queremos pensar a História como *montagem*. Retomando Benjamin, pensamos uma História em que se transite e trabalhe pela montagem, inspirados na leitura que ele faz desse procedimento a partir das vanguardas artísticas, dos meios de comunicação, do cinema e da Revolução Industrial, tanto ao pensar esse processo como princípio construtivo, quanto para pensa-lo como espaço de ruptura da própria obra.

Montar o texto com citações é colocar a “recordação como íntima”, é propor um trajeto descontínuo de escrita e de leitura no qual o “estranhamento” e o “familiar” estejam colocados lado a lado. A citação não é uma repetição do mesmo, mas um processo que deixa o texto cambiante entre manter-se oculto e mostrar-se. É uma força que reivindica o passado como agora, “são como salteadores, que irrompem armados e roubam ao passante a convicção” (BENJAMIN, 2000, p. 61).

Nesta perspectiva, as citações não são réplicas, são constelações de associações de palavras, que mesmo conservando as características de sua

fabricação são acrescentadas de algo que é próprio de quem se lança nessa aventura, uma outra ordem, um tempo diferente, numa mesma presença, como alegoria do passado (BUSSOLETTI, 2010, p. 5).

Assim, o método de composição torna-se algo que incorpora no trabalho tudo que está sendo pensado ou experienciado, por uma intensidade de criação ou por um fim específico que aquilo pode ter no pensamento final, mas sempre preservando os espaços de reflexão, as lacunas, os desvios.

Trabalhar por montagem é trabalhar com o inacabado, com o inconcluso, com o fragmentário, e exige uma sensibilidade à multiplicidade que se apresenta como real, bem como uma transitoriedade e instantaneidade do pensamento. É uma necessidade de liberdade como prática e como horizonte.

Operamos a construção de “realidades” através de montagem, e como historiadores, selecionamos o que mostrar, como mostrar, e as relações do que é mostrado, ordenando as partes em uma linearidade específica, fazendo saltar sentidos, até um limite, que é o da apreensão do leitor. Quanto menos linear e mais “caótica” for a montagem, mais doamos ao leitor a responsabilidade pelo sentido, mesmo sempre havendo uma condução, um objetivo, uma linha mínima que se quer seguir.

Para continuar pensando com *Os Invisíveis*, podemos fazer uma analogia do trabalho historiográfico que queremos com a noção de *magia*, como compreendida por Morrison e apresentada nesse trabalho, ou mesmo com as de ficção e arte. Em última instância, um texto de história visa fazer o leitor experienciar certa realidade, mas objetiva também *transforma-lo*. Tanto como a magia, quanto como a arte, o texto historiográfico utiliza-se da linguagem e da colagem/montagem de símbolos para criar uma realidade, na qual o leitor irá imergir.

No nosso caso, articulado desta maneira, com a ideia de montagem, o texto histórico pensa as noções de “história problema” ou de “história narrativa” não como definidoras dos rumos e da forma da prática historiográfica, mas como paradigmas a serem *usados*, juntamente a conceitos filosóficos, imaginários, pensamentos e sentimentos. Uma experiência de passado deve ser provocada.

Pensando dessa forma, organizamos esse trabalho como uma grande colagem de citações para mostrar a “citação”, e de montagem para mostrar “montagem”; de referências para se referenciar. É a liberdade de, juntamente com Benjamin, “desenvolver ao máximo a arte de citar sem usar aspas” – e a liberdade de contradizer essa máxima ao anuncia-la.

“Nada é verdadeiro, tudo é permitido”, e isso inclui juntar filosofia, fragmentos de quadrinhos e textos que circulam sem controle e autopervertendo-se pelos cantos obscuros da internet, e poder fazer disso um *texto* – e também *História*.









## BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e História**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. 4ª Ed. (Coleção Os Pensadores). São Paulo: Nova Cultural, 1987.

AMARAL, Adriana. **Cyberpunk e Pós-modernismo**. Biblioteca on-line de ciências da comunicação. 2003. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-posmodernismo.pdf>>. Acesso em: 12 Jan. 2016.

\_\_\_\_\_. **Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura**. E-compoós - Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Vol. 3, 2005. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/36/36>>. Acesso em: 15 Jan. 2016.

ANTELO, Raul. **Ausências**. Florianópolis: Editora da Casa, 2009.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: Uma história concisa**. 2ª Ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira e EDUSP, 1980.

AUMONT, Jacques. [1993] **A imagem**. 16ª Ed. Campinas: Papirus, 2013.

BAKUNIN, Michail. **O socialismo libertário**. 2ª Ed. São Paulo: Global Editora, 1979.

\_\_\_\_\_. **Textos anarquistas**. Porto Alegre: L&PM, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **O conceito de crítica de arte no romantismo alemão**. Trad. Márcio Selligman-Silva. São Paulo: Editora Iluminuras, 1999.

\_\_\_\_\_. **Obras Escolhidas**. Vol. II. São Paulo: Brasiliense, 2000.

\_\_\_\_\_. **Passagens**. Belo horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BERGER, John. **Modos de ver**. Lisboa: Edições 70.

BEY, Hakim. **CAOS – Terrorismo poético e outros crimes exemplares**. São Paulo: Conrad Editora, 2003.

\_\_\_\_\_. **TAZ – Zona Autônoma Temporária**. 2a. Ed. São Paulo: Conrad Editora, 2004.

BLACKMORE, Susan. **A evolução das máquinas de memes**. Traduzido de ‘The Evolution of Meme Machines’, Artigo apresentado em International Congress on Ontopsychology and Memetics, Milão, 18-21 Maio 2002. Disponível em: <<http://www.susanblackmore.co.uk/Conferences/OntopsychPort.htm>>. Acesso em: 15 Mar. 2016.

BOCK, Ana Maria. **Psicologias**. São Paulo: Saraiva, 2004.

BORGMANN, Albert. **Technology and the character of contemporary life. A philosophical inquiry**. Chicago/Londres, The University of Chicago Press, 1984.

BORNHEIM, Gerd. **Sartre**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

BRAIDA, Celso R. **A provocação dos aparatos tecnológicos**. Revista Filosofia e Educação. Vol. 6, Nº 3. Unicamp. Outubro de 2014. Disponível em: <<http://ojs.fe.unicamp.br/ged/rfe/article/view/6436>>. Acesso em: 08 Jan. 2016.

BUSSOLETTI, Denise Marcos. **Fisiognomias: Walter Benjamin e a escrita da história através de imagens**. Estudos Historicos – CDHRP – Ano II, nº 5. Uruguai: Novembro, 2010.

BUTLER, Judith. **Bodies that matter. On the discursive limits of sex**. Nova York: Routledge, 1993.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 2008.

CUPANI, Alberto. **A tecnologia como problema filosófico: três enfoques**. Scientiæ zudia, São Paulo, v. 2, n. 4, p. 493-518, 2004.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da tecnologia: um convite**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

CZIZEWESKI, Grégori. **O fim está próximo: poder, tensão e nostalgia na visão da Guerra Fria a partir de Watchmen**. Dissertação de Mestrado em História – UFSC, 2011.

D'AMARAL, Márcio Tavares. **Sobre o tempo**. In: DOCTORS, Marcio (Org.). *Tempo dos tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. 1972-1990. São Paulo: Ed. 34, 1992.

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 1 a 5. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

DOCTORS, Marcio (Org.). **Tempo dos tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

DUARTE, Rafael Soares. **Watchmen: vazios, tragédia e poesia visual moderna**. Dissertação de Mestrado em Literatura – UFSC, 2009.

DUARTE, Rodrigo. **A plausibilidade da pós-história no sentido estético**. Trans/Form/Ação, Marília, v. 34, p. 155-180, 2011.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1976.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

FEENBERG, Andrew. **Transforming technology. A critical theory revisited**. Oxford, Oxford University Press, 2002.

**Filosofia do Tempo**. Filosofia da Física (USP - 2012), Cap. IV Filosofia da Física. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/df/opessoa/FiFi-12-Cap04.pdf>>. Acessado em: 10 Jul. 2013.

FLUSSER, Vilém. **Pós-História**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 21ª Edição. Rio de Janeiro: Graal, 2005.

FREITAS, Francisco Augusto. *Cidade-cinética. A fragmentação da percepção em Walter Benjamin*. Disponível em: <<https://teoriadoespacourbano.files.wordpress.com/2013/03/freitas-f-cidade-cinc3a9tica-a-fragmentac3a7c3a3o-da-percep-c3a7c3a3o-em-walter-benjamin.pdf>>. Acesso em: 17 Jan. 2016.

FROEHLICH, José Marcos; BRAIDA, Celso Reni. **Antinomias pós-modernas sobre a natureza**. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, Rio de Janeiro, v.17, n.3, jul.-set. 2010, p.627-641.

GIBSON, William. **Neuromancer**. 4ª Ed. São Paulo: Aleph, 2008.  
**Grant Morrison Explains Life**. Entrevista Comic Con, 2012. Youtube, 18 Nov. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xr-3zUjZgl0>>. Acesso em: 16 Mar. 2016.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11ª Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HANSTOCK, Bill. **The 40 worst Rob Liefeld Drawings**. Online. Progressive Boink. Disponível em: <<http://progressiveboink.com/archive/robliefeld.html>>. Acesso em: 08 Jan. 2016.

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue - Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. (Org.). **Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. (Org.). **Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e Tempo**. 3a Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

JAMES, Nick. **Opting for Ontological Terrorism: Freedom and Control in Grant Morrison's The Invisibles**. (3) Law, Culture and the Humanities 435-454, 2007.

JOLL, James. **Anarquistas e Anarquismo**. Lisboa: Dom Quixote, 1964.

JUNIOR, Alfredo Pereira. **A percepção do tempo em Husserl**. TRANS/Form/ACAO, SP, 13: 77-83, 1990. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/trans/v13/v13a05.pdf>>. Acessado em: 09/07/2013.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado**. Rio de Janeiro, Contraponto/PUC-RJ, 2006.

LEHMANN, Henri. **As civilizações pré-colombianas**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer**. 1ª. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

MARCILLY, Jean. **A civilização dos astecas**. Rio de Janeiro: Otto Pierre Editores, 1978.

MARTINS, Ana Paula. **Sobre o conceito de tempo em Martin Heidegger**. TCC. Departamento de Filosofia, UFSC, 2013.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MEANEY, Patrick. **Our sentence is up: Seeing Grant Morrison's The Invisibles**. Sequart Research & Literacy Organization. 2010.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

MILLER, Frank. **Batman – O Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Editora Abril S.A., 1988.

\_\_\_\_\_. **Sin City – O assassino amarelo**. São Paulo: Devir, 2014.

MOONEY, Pat Roy. **O Século 21 – erosão, transformação tecnológica e concentração do poder empresarial**. São Paulo: Expressão popular, 2002.

MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Nº. 1 ao 12. São Paulo: Ed. Abril, 1999.

MORAIVA, João da. **O que é existencialismo**. 11ª Ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

MORRISON, Grant. **Os Invisíveis**. Vol. 1, Nº. 1 a 16. São Paulo: Brainstore Editora, 2002-2003. Disponível em: <<http://vertigemhq.blogspot.com.br/>>. Acesso em 03 Set. 2013.

\_\_\_\_\_. **Os Invisíveis**. Vol. 1, nº 17 a 25. Vertigem HQ. Online. 2007-2008. Disponível em: <<http://vertigemhq.blogspot.com.br/>>. Acesso em 03 Set. 2013.

\_\_\_\_\_. **Os Invisíveis**. Vol. 2, nº 5 a 20. Vertigem HQ. Online. 2009-2014. Disponível em: <<http://vertigemhq.blogspot.com.br/>>. Acesso em 04 Out. 2015.



\_\_\_\_\_. **Os Invisíveis**. Vol. 2. Infernos Unidos da América. Partes 1 e 2. São Paulo: Tudo em Quadrinhos, 1999.

\_\_\_\_\_. **Os Invisíveis**. Vol. 1 a 6. São Paulo: Panini Comics, 2014-2015.

\_\_\_\_\_. **Pop Magic**. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/50254907/Pop-Magic-Grant-Morrison>>. Acesso em: 16 Set. 2014.

\_\_\_\_\_. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.

\_\_\_\_\_. **The Invisibles**. Vol. 2 #21-22. Burbank: Vertigo/DC Comics, 1999b. Disponível em: <<http://vertigemhq.blogspot.com.br/>>. Acesso em 03 Set. 2013.

\_\_\_\_\_. **The Invisibles**. Vol. 3 #12-1. Burbank: Vertigo/DC Comics, 1999c- 2000. Disponível em: <<http://vertigemhq.blogspot.com.br/>>. Acesso em 03 Set. 2013.

NEIGHLY, Patrick; COWE-SPIGAI, Kereth. **Anarchy for the masses: the desinformation guide to The Invisibles**. 2003.

NIGRO, Rachel. **A virada linguístico-pragmática e o pós-positivismo**. Revista Direito, Estado e Sociedade, nº 34, 1999. Disponível em: <[http://direitoestadosociedade.jur.puc-rio.br/media/nigro\\_direito34.pdf](http://direitoestadosociedade.jur.puc-rio.br/media/nigro_direito34.pdf)>. Acesso em: 23 Fev. 2016.

OLIVEIRA, Luiz Alberto. **Imagem do Tempo**. In: DOCTORS, Marcio (Org.). *Tempo dos tempos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

PELIZZARI, Daniel. **Subversão mágica: uma introdução à Magia do Caos**. On line. Morte Súbita Inc. Disponível em: <<http://www.mortesubita.org/magia-do-caos/textos-caoticos/subversao-magica-uma-introducao-a-magia-do-caos>>. Acesso em: 24 Fev. 2016.

**Principia Discordia**. Disponível em: <<http://www.scardua.net/files/principia.pdf>>. Acesso em 16 Set. 2014.

PROUDHON, Pierre-Joseph. **Filosofia da miséria**. Tomos 1 e 2. São Paulo: Editora Escala.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas, Editora Unicamp, 2007.

\_\_\_\_\_. **Tempo e Narrativa**. Tomo I. Campinas, SP: Papirus, 1994.

SANTOS, Ana Paula Martins. **Sobre o conceito de tempo em Martin Heidegger**. TCC em Filosofia. UFSC, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **O Caos dos Quadrinhos Modernos**. Comunicação e educação, São Paulo, 21: 53 a 58, jan./abr. 1995.

STIGLITZ, Joseph E. **Os exuberantes anos 90**. São Paulo: Companhia das letras, 2003.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**. 6ª Ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 1998.

STIRNER, Max. **O único e sua propriedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

TADEU, Tomaz. **Nós, ciborgues - O corpo elétrico e a dissolução do humano**. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. (Org.). **Antropologia do Ciborgue – As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

TAMOSAUKAS. **Ganzfeld: A máquina de alucinar**. On line. Morte Súbita Inc. Disponível em: <<http://www.mortesubita.org/psico/textos-de-psicologia-bizarra/ganzfeld-a-maquina-de-alucinar>>. Acesso em: 24 Fev. 2016.

TIEDEMANN, R. **Introdução à Edição Alemã (1982)**. In: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e**

**intelectualmente valorizado.** Visualidades. Dossiê HQ. Vol. 7, nº 1 (2007). Goiânia: UFG, FAV, 2007.

WIKIPEDIA. **Grant Morrison.** Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Grant\\_Morrison](http://en.wikipedia.org/wiki/Grant_Morrison)>. Acesso em 03 Set. 2014.

WIKIPEDIA. **Magia do Caos.** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Magia\\_do\\_Caos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Magia_do_Caos)>. Acesso em: 12 Jan. 2016.

WIKIPEDIA. **Renes-le-Château.** Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Rennes-le-Ch%C3%A2teau>>. Acesso em: 08 Jan. 2016.

WILLIAMS, James. **Pós-estruturalismo.** 2ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

WILSON, Robert Anton. **O Gatilho Cósmico.** Madras, 2004.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus.** São Paulo: EDUSP, 1968.

WOODCOCK, George. **Anarquismo – Uma história das idéias e movimentos libertários.** Vol 1. Porto Alegre: L&PM, 1975.

ZIZEK, Slavoj. **Órgãos sem corpos.** Rio de Janeiro: Cia de Freud, 2008.



## ANEXO 1 - ENREDO

A obra é composta por três volumes, o primeiro com vinte e cinco capítulos, o segundo com vinte e dois, e o terceiro com doze. Cada volume é dividido em diversos *arcos*, pequenos conjuntos de capítulos que vão contando a história dos cinco personagens principais, e mais algumas histórias isoladas, que geralmente são voltadas para personagens paralelos e vão completando a trama, sempre muito intrincada.

A primeira história chama-se *Beatles Mortos*, e começa apresentando Dane McGowan, um adolescente rebelde e inconformado, que rouba carros e incendeia a escola pra se divertir, mas que acaba sendo preso em uma instituição de reabilitação chamada Casa da Harmonia, onde descobre que os outros adolescentes estão sofrendo lavagem cerebral a fim de ficarem obedientes e passivos. Invocando a cabeça de John Lennon em forma de música em um ritual de magia usando LSD, King Mob identifica Dane como sendo um escolhido, o provável novo Buda, e vai resgatá-lo, recrutando-o para ser um dos invisíveis.

A história continua com o primeiro arco da série, chamado *Na pior entre o céu e o inferno*, no qual Dane, agora chamado de Jack Frost, é largado nas ruas e passa a ser treinado por um mago, mendigo e louco de nome Tom O'Bedlam. Nas três histórias do arco, Jack aprende sobre magia e sobre como as possibilidades de exercê-la estão ao seu redor.

Segue uma história curta, independente da cronologia da série, chamada *Hexy*, que mostra King Mob tentando salvar sua vida depois de receber um “molotov místico”, e tendo que usar magia para tentar desarma-lo.

Depois disso começa *Arcádia*, o arco mais complexo e hermético da série. Devido à sua complexidade, as vendas da revista caíram muito, o que levou Morrison a publicar um símbolo que dizia ser mágico no final de uma revista, e a pedir que os leitores se masturbassem em uma determinada data olhando para o símbolo, para que a revista não fosse cancelada. Coincidência ou não, as vendas aumentaram e a série continuou. O arco, dividido em quatro partes, começa mostrando os poetas Byron e Shelley conversando sobre a vida e o mundo, enquanto os invisíveis projetam suas consciências em uma viagem no tempo, para a época da Revolução Francesa, a fim de buscar o Marques de Sade, para recrutá-lo em um empreendimento no futuro.

A viagem se torna problemática porque um assassino chamado Orlando, um tipo de demônio denominado *sem-face*, encontra os corpos

dos invisíveis que estão com a consciência viajando no tempo. Enquanto Jack Frost e Lord Fanny conseguem despertar e enfrentam Orlando, King Mob, Boy e o Marques de Sade se perdem na “esfera ôntica” e acabam dentro de uma das histórias de Sade, *120 dias de Sodoma*. Ao mesmo tempo, Ragged Robin também se perde, mas acaba parando em *Rennes-le-Château*, onde encontra agentes do “outro lado” chamados Homens-Cypher, que estão guardando o tesouro secreto dos templários, a cabeça de São João Batista.

O arco termina com Fanny abrindo um portal para *Mitclan*, o inferno dos Astecas, e mandando Orlando para lá. Enquanto isso, King Mob e Boy são obrigados a presenciar o desenrolar da história de De Sade, e depois o levam para locais sadomasoquistas de Los Angeles, onde ele será um agente responsável por um processo de reengenharia sexual do mundo. Robin descobre que a cabeça de São João Batista fala *glossolalia*, o dom de falar em línguas, mas que cada um simplesmente ouve o que quer ouvir, e não o considera um instrumento de revelação, não lhe dá valor algum.

Em seguida, temos uma sequência de quatro histórias independentes. A primeira, *23: O mundo se despedaça*, apresenta o personagem João dos Sonhos, um invisível que fazia parte da célula de King Mob, mas que desapareceu misteriosamente. Paralelamente, Jack não consegue lidar com a loucura de tudo que aconteceu e foge, matando com um tiro um soldado inimigo na fuga.

A história seguinte, *Estação dos Fantasma*s, introduz outro personagem, Jim Crow, um astro do Trip Hop que tem poderes vodus e também é um invisível. Jim Crow se deixa dominar por Papa Ghede, uma espécie de deus vodú, e vai atrás de um grupo de ricos empresários que invadem psiquicamente as mentes de alguns jovens da periferia e usam seus corpos como veículos para matar e estuprar, por diversão.

Em seguida temos *Nobres Monstros*, que traz Sir Miles, um dos principais agentes do outro lado, e seus planos de invocar uma criança-lua, um monstro de centenas de anos, mas pertencente à linhagem real, e coroa-lo rei da Inglaterra.

Outra história independente se chama *A melhor queda*, e conta a vida normal de um homem normal. A temporalidade da história é extremamente complexa, quase não há sequência. Os quadros se alternam entre a infância, adolescência e vida adulta do personagem, de maneira caótica, mas no fim a composição se torna significativa e surpreendentemente interessante, tratando dos problemas cotidianos de uma pessoa qualquer, mas que descobrimos se encaixar na trama toda.

Em seguida temos um novo arco, de três partes, intitulado *She-Man*, sobre a personagem Lord Fanny. Fanny é seduzida por um agente do outro lado em uma festa, que após leva-la pra casa, ameaça matá-la. Paralelo a isso, é contada a história de sua vida. Nascida menino em uma favela no Rio de Janeiro, no Brasil, foi criada como uma menina por sua mãe e avó. Descendentes de uma família de bruxas mexicanas, elas precisavam de uma menina para poder passar seus ensinamentos, mas na impossibilidade, resolveram enganar os deuses e fazer o menino passar por menina. Por volta dos nove anos, ela é levada para Teotihuacan, no México, para passar pela sua iniciação. Ela tem a virilha cortada para sangrar e é abandonada à noite, próximo a uma velha pirâmide, quando é visitada pelo deus asteca Tezcatlipoca, que a permite ser definitivamente bruxa.

Os momentos de sua iniciação e da ameaça de morte são apresentados sucessivamente, entrecortados por cenas da juventude de Fanny, na qual ela se prostituía e apanhava nas ruas do Rio. Ela descobre então que sua iniciação não acabou, todos os momentos da sua vida estão ali, sendo vividos ao mesmo tempo, tudo é o mesmo ritual de passagem. No final do arco, King Mob tenta resgata-la, mas é baleado e os dois são capturados.

Seguinte ao arco, uma história chamada *Pega Ladrão!* mostra Jack fugindo em Londres, perseguido por Sir Miles e outros agentes, e relembrando dos ensinamentos de Tom O'Bedlam. Jack descobre poderes ocultos, e tem sua maneira de ver o mundo totalmente transformada.

A partir do número 17 começa um novo arco, *Entropia no Reino Unido*, que mostra Sir Miles interrogando King Mob e invadindo sua mente. Este vai revelando diversas personalidades, diversos personagens de si mesmo, não sendo possível saber qual é real. King Mob acaba colocando Sir Miles em uma armadilha mental, e ele e Fanny conseguem se livrar, mas um dos Arcontes, um ser transdimensional, está para entrar na nossa realidade, preparado pela Srta. Dwyer, uma agente que teve o corpo modificado e projeta em si mesma uma armadura do outro mundo.

Em seguida temos uma história paralela, *Como me tornei invisível*, narrando como Boy entrou para o grupo. Policial de Nova York, ela acaba perseguindo as pessoas que mataram seu irmão, e descobre uma grande conspiração que estava fazendo as pessoas desaparecerem. Entrando cada vez mais na conspiração, percebe que muitas das pessoas ao seu redor são agentes de um ou de outro lado, e que o mundo não é o que parece. Consegue escapar, e decide entrar para os invisíveis para vingar o irmão assassinado. Na história seguinte, *Liverpool*, continua a busca de Jack

pelo entendimento de seus poderes e de si mesmo, até ser buscado por Boy para resgatarem Fanny e King Mob.

Na sequência, se aproximando do final do volume, a história *Casa da Diversão* mostra a Srta. Dwyer preparando a entrada do Arconte no nosso mundo, enquanto Jim Crow e Ragged Robin, e também, Boy, Jack e outro agente chamado Mister Six, invadem o lugar para tentar resgatar os dois membros capturados. A chegada do Arconte traz a necessidade de mudanças na realidade, e o local começa a se transformar numa grande sala de horrores. Enquanto os outros resgatam os companheiros, Jack inicia uma grande luta mental com o Arconte, chamado Rei-de-todas-as-lgrimas.

Em seguida temos a história *Adeus Coelhoinhos*, com Fanny e King Mob sendo resgatados e Jack vencendo a batalha contra o Arconte descobrindo seu verdadeiro nome. Ao fim da batalha, Jack se mostra outra pessoa, bem diferente do adolescente revoltado de antes. Usa seus poderes para curar King Mob, mas também cura Sir Miles, agente inimigo.

O volume termina com uma história paralela, sobre Mister Six, um invisível de inúmeras personalidades, que também foi professor de Dane no início da história, e trabalha para um departamento de estudos sobrenaturais do governo, chamado Divisão X, junto com dois outros agentes, Jack Flint e George Harper.

O volume dois inicia com um arco denominado *Infernos Unidos da América*. Nele, a célula de King Mob está nos EUA, se recuperando, em uma mansão de um milionário chamado Mason Lang, que também é um invisível que diz ter sido abduzido por aliens na infância. Eles precisam ajudar Jolly Roger, uma antiga amiga invisível, a entrar em uma instalação do governo em Dulce, no Novo México, onde estão realizando pesquisas secretas, inclusive em posse da cura da AIDS. Ao mesmo tempo, dois agentes inimigos também se dirigem para lá, o humano modificado Coronel Friday e um ser estranho, baixinho e mascarado, chamado Mr. Quimper.

Eles invadem o local e Quimper tenta controlar suas mentes. Descobrem então que o local guarda uma entidade alienígena, um “espelho mágico” vivo, que seria um ponto de encontro de todas as realidades. Depois de cercados pelos inimigos, conseguem fugir explodindo o local por inteiro.

Na história seguinte, *Máquina do Tempo Já*, Jack e Fanny vão visitar uma entidade conhecida como Arlequinada, enquanto Takashi, um empregado de uma das empresas de Mason Lang, descobre como construir uma máquina do tempo através de um origami deixado pelo seu



avô (que ele, Takashi, teria ensinado o avô, no passado, para que ele fosse capaz de inventar a máquina no futuro). Além disso, dois agentes inimigos estão atrás de Takashi para evitar a construção da máquina e garantir que o armagedom aconteça. Ragged Robin é baleada, mas King Mob a salva saltando com ela para outra realidade.

A trama continua na história *A garota mais provável*, que mostra Mob e Robin no lugar onde as realidades se cruzam, onde se encontra a Casa de Salomão, a Faculdade Invisível. Lá ela é tratada, e ele descobre que ela tem um implante neural cibernético e que é, na verdade, uma garota vinda do futuro, na máquina do tempo inventada por Takashi, a fim de impedir o armagedom, que aconteceria no dia 22 de dezembro de 2012.

Em seguida, temos *O som da fissão atômica*, no qual eles matam os agentes inimigos enquanto Jack e Fanny retornam do encontro com a Arlequinada portando um artefato misterioso chamado Mão da Glória.

O arco seguinte, *Criminosos Sensitivos*, mostra Nova York em 1924, e um grupo de invisíveis daquela época, composto por uma mulher chamada Edith, Freddie, que descobrimos se tratar de Tom O'Bedlam, um outro King Mob e sua mulher, Queen Mab e Billy Chang, chinês versado em ocultismo. King Mob do presente realiza uma viagem astral no tempo para encontra-los, e juntos realizam um ritual para tentar fazer a mão da glória funcionar, mesmo sem saber ao certo o que ela faz. O resultado é uma completa distorção e confusão no espaço-tempo, juntando várias épocas e eventos num mesmo lugar, mostrando ser uma arma perigosa de poder inimaginável. Enquanto isso, no presente, Boy rouba a mão da glória e foge.

Em seguida temos o arco *Campo de extermínio americano*, narrando a fuga de Boy e a tentativa dos outros invisíveis de encontrá-la. Ela descobre ser uma agente dupla, que assumiu a personagem Boy e cuja personalidade anterior foi revivida através de um dispositivo pós-hipnótico acionado ao encontrar a mão da glória, pois essa seria sua missão. Convencida disso, ela e outros agentes planejam uma armadilha para os invisíveis que vêm em seu encalço. Eles invadem o local onde ela está, e são surpreendidos por um ataque de vírus de linguagem, palavras alienígenas proferidas em um alto falante, que confundem suas mentes e os faz perceber outras realidades. Com eles presos, Boy tem a tarefa de matar King Mob, mas sob grande pressão, questiona suas personalidades e se nega a fazê-lo. Descobrimos então que tudo era na verdade um grande artifício, revelando-se uma ultraparanoia. Boy era na verdade um agente triplo, e toda essa encenação foi feita por alguns invisíveis que queriam

impedir que a personalidade que o inimigo havia implantado nela viesse à tona.

Na história seguinte, *Apenas os amantes ficam vivos*, King Mob e Ragged Robin realizam um ritual e ela se mostra parcialmente dominada pela mente de Quimper, enquanto Boy decide abandonar o grupo e voltar para uma vida normal, depois de tudo que passou. Em seguida temos *O experimento da Filadélfia*, que explicita um pouco sobre o desaparecimento de João dos Sonhos, enquanto Mob e Robin vivem uma fuga em estado de paranoia pensando encontra-lo, o que culmina no capítulo subsequente, *O pop britânico está morto*, que revela que toda perseguição foi uma confusão mental feita por Quimper.

Inicia-se então o arco *Ciência Negra 2*, com os invisíveis voltando à Dulce para resgatar o espelho mágico. Lá enfrentam Quimper, e tudo se mostra ser outra grande encenação. Na verdade Quimper achava estar dominando a mente de Robin, mas essa tinha lhe dado uma memória falsa e toda dominação era ilusória. O arco termina com Quimper, revelado um tipo de espírito da floresta, derrotado, e as pesquisas governamentais roubadas. Paralelo a isso, no futuro, temos Ragged Robin em um aparelho no qual ela constrói histórias a partir de pura linguagem, e a história que ela está construindo se chama Os Invisíveis.

O capítulo que segue, *All tomorrow's parties*, narra simultaneamente a viagem de Robin para o passado, e o seu retorno para o futuro, depois de Takashi ter terminado a máquina do tempo. É revelado que ela é encontrada por Mason, no futuro, em um hospício, por ter usado drogas demais para conseguir construir a história que estava fazendo. Ela mesma tem dúvidas se voltou para o passado, ou se criou uma história tão real e inseriu a si mesma, sem diferenciar o que é ou não sua criação.

No capítulo que encerra o volume, *The Tower*, King Mob se questiona sobre todos os assassinatos que comete em nome da causa invisível, e decide mudar de vida, abandonando as armas, mas não a luta. Ele explode a mansão de Mason Lang, para que este adquira certa liberdade com relação à sua riqueza e seus afazeres.

O último volume da série tem sua numeração invertida, do 12 até o 1, para comemorar a chegada do novo milênio. Inicia com um arco chamado *Satanstorm*, no qual a divisão X está investigando Sir Miles, Jack está no Egito sendo treinado e King Mob está na Índia tentando desacelerar e queimar um pouco de seu karma. O detetive Flint, da Divisão X, é capturado, e os outros dois vão procura-lo. Na verdade a captura de Flint se mostra mais uma encenação encabeçada por Mister Six, para “resetar” suas múltiplas personalidades, trazê-lo para o lado dos

invisíveis e livra-lo das personalidades inimigas. Sir Miles os surpreende no processo, e tudo se revela uma encenação dentro da encenação, para realizar um choque mental em Miles e fazê-lo perceber que ele não está do lado que acreditava estar.

O arco seguinte, *Karmageddon*, é narrado como uma correspondência de e-mails entre Edith, já com quase 99 anos de idade, que vai visitar o Marques de Sade e suas realizações na tentativa de reengenhar um novo mundo, e King Mob, que vai à Índia, para encontrá-la, e lá Edith decide morrer. Enquanto isso, Mister Six é cooptado pelo lado inimigo.

O último arco da série, *The invisible kingdom*, tudo vira de cabeça pra baixo. Na iminência do coroamento da criança-lua, Sir Miles assume o lado dos invisíveis, enquanto alguns invisíveis mostram-se do lado do inimigo. O mundo “acaba”, o que na verdade são os humanos “transcendendo” sua situação e passando para uma realidade chamada de *supercontexto*. Jack, no entanto, percebe que não há lados. Não há guerra, não há inimigo, tudo é uma grande ilusão. Uma história criada na mente de Robin ou não, não importa. Entre destino e livre arbítrio, não há diferença, dando sentido a dois grandes motes da série, repetidos várias e várias vezes: “de que lado você está?” e “é apenas um jogo, tente se lembrar”.



## ANEXO 2 - A MELHOR QUEDA





GRANT MORRISON escritor

STEVE PARKHOUSE artista

DANIEL VOZZO cores

ALEXANDRE MANDARINO tradução

Os Invisíveis criado  
por Grant Morrison

**A MELHOR QUEDA** ▴







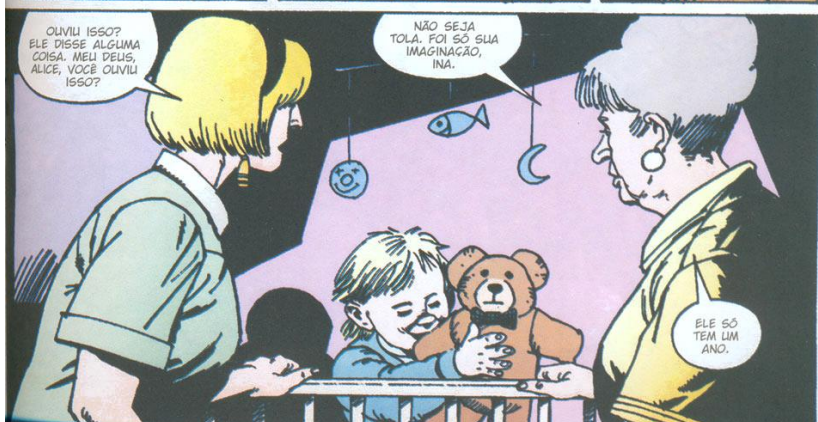
\* "ILUMINEM O CÉU COM FOGOS DE ARTIFÍCIO". JINGLE DO ANÚNCIO DE UM FABRICANTE INGLÊS DE FOGOS DE ARTIFÍCIO; A MÚSICA É CONHECIDA POR GERAÇÕES.







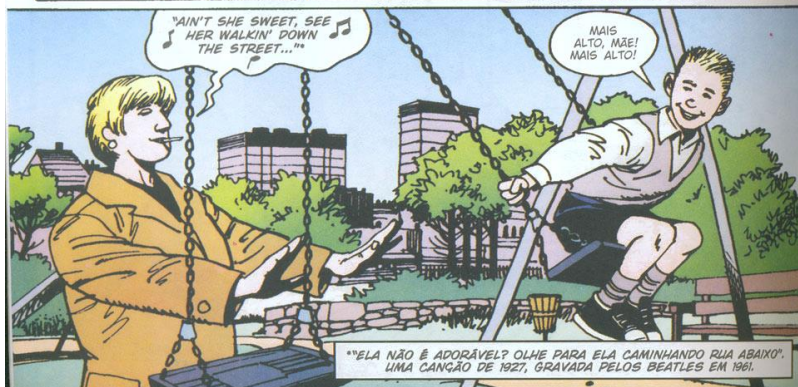




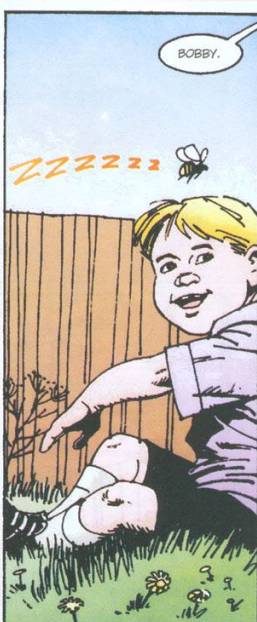












BOBBY.

BOBBY,  
OLHA.

000000

EU VOU TE  
PEGAR.

Se não fosse  
pelas crianças  
aí dentro, eu já  
teria saído por  
aquela maldi-  
ta porta!

Ah, é?  
Por que não  
faz isso?

Não se  
preocupe,  
Boody.

Nunca vou  
deixar nada  
ruim acontecer  
com você. Eu te  
amo, Boody.



















